

ACÇÃO > CAMPEONATO NESCAU: A FINAL VEM AÍ

GAMES

EDIÇÃO ESPECIAL DE

FERIAS

46

NOVOS JOGOS

MEGA

SONIC SPINBALL
MORTAL KOMBAT
VIRTUA RACING

CONFIRA AQUI

ALADDIN
A BELA E A FERA
JAMES POND 3

PATETA

PANTERA

COR-DE-ROSA

FRAJOLA E PIU-PIU

SNES

MARIO ALL STARS
MORTAL KOMBAT
ART OF FIGHTING

SF2 TURBO

O IMPÉRIO

CONTRA-ATACA

STAR TREK:A

PRÓXIMA GERAÇÃO

PELÉ

PERNALONGA

**ISTO É
32 BITS!**

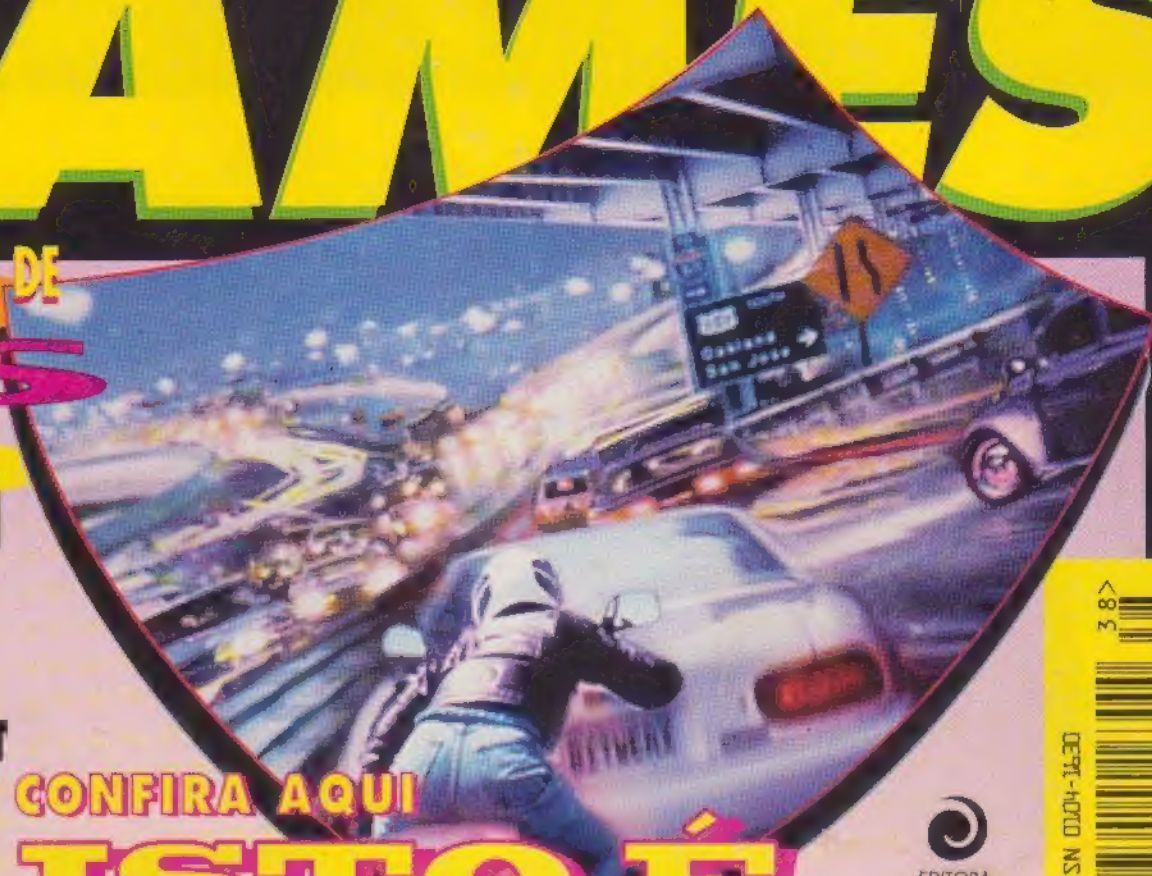
**O VIDEOGAME JÁ PODE TER
ESTA IMAGEM**



**MEGA E
CD: IMAGENS
INÉDITAS**

**SEGA
PERTO DA
REALIDADE
VIRTUAL**

**44
PÁGINAS
COBRIMOS
A SUPERFEIRA DE
GAMES NOS STATES**



EDITORA
AZUL

ISSN 0044-146X



SUPER

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave



SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos video games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO



Chips do Brasil

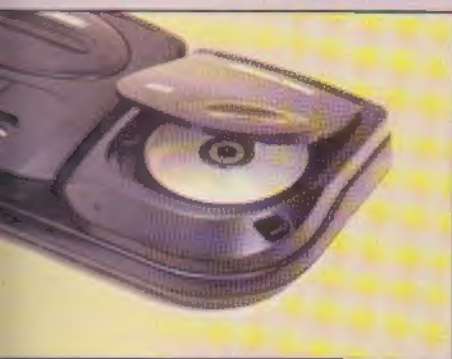
A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: Lojas Americanas • Mesbla • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Caty • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toys Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamenaria • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Pavia Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinética • G.S.R. • Jotão • Foto Belle Center • Power Convention • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Elias • Relojaria Okabe • Lojas Nippon • Electro Sol • Bazar Fipier • Ponta Frio • Relojaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tricy Video • Paes Mendonça • Caemar • Bazar Fipier • Video Company • Guedes Cine Foto • Top Color • Adito Audio • Papéis Salira • D'Avd Supermercados • **INTERIOR:** Glina Magazine • Carrefour • Brinquedim • Hi-Tec • Brasimac • Tavate! • Fernando's • Ali Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ueda Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuta • Dado Presentes • Pop Games • João Som • Prudenciano • Visidica • **BA:** Fotomahia • Pompadour • Ponta Frio • Alvilas • W. Shock • Telênia • Onid Sonora • Léo Foto • Obica Suica • Carrefour • Fotológica • Sôjogos • Deplá • Chame Distribuidore • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Coloniza • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • **Eletrônica Futura** • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foz Rets • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Anglisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Som • **Piauí:** Politrônica • J. Matsukura • Covitac • Ali Games • Yes • Oipson • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Belier • R. B. Lins • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • F. Walter • King Jôia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraiso • Vica Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hyper Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Marinas • Brashock • DF Shock • Ponta Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Toyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Ranger • Fokus Som e Imagem • Joaquina e Relojaria Vieira • Novex • **BA:** Gruden Som • Coraquel • Dan Shock • Sakurai Ito • **AL:** M. Shock • Interom • **MA:** Zona Franca

START

COBRIMOS A CES CHICAGO, A MAIOR FEIRA MUNDIAL DE GAMES

SHOTS ESPECIAL



Você vai conhecer o fantástico sistema de 32 bits que os americanos lançam ainda este ano. Saiba também das últimas novidades da guerra entre Sega e Nintendo

MEGA: 25 LANÇAMENTOS

Em primeiríssima mão, as imagens de Jurassic Park para Mega e Sega CD. E ainda Sonic Spinball, Aladdin, Mortal Kombat e outros lançamentos chocantes



SNES: 21 NOVOS JOGOS

Super Mario volta à ativa com três jogos de uma vez. Pra quem curte pancadaria, os lançamentos são totalmente animais: SF2 Turbo, Mortal Kombat, Art of Fighting e World Heroes

ALIEN 3 DEBULHADO FASE A FASE ATÉ O FINAL



NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SUPER NES

SUPER MARIO All Stars, The Lost Levels, Mario & Wario, Yoshi's Safari	14
LUTA - SF2 Turbo, Mortal Kombat, World Heroes, Art of Fighting	15
O Império Contra-Ataca, Pelé, Per-nalonga, Arcus Odissey e outros	16
Super Bomberman	17
SD Battle Gundan 3	18
The Blues Brothers/Dicas	19

MEGA DRIVE

LANÇAMENTOS SEGA - Sonic Spinball, Virtua Racing, Aladdin, ToeJam & Earl e outros	20
Jurassic Park	24
LUTA - SF2 Champion Edition, Mortal Kombat	26
Tom & Jerry, James Pond 3, Pan-tera Cor-de-Rosa e outros	27
Best of the Best	28
CD Jaguar	29
Dicas	29

NINTENDO

Alien 3	30
Tiny Toon Cartoon Workshop	32

MASTER SYSTEM

Renegade	34
Slap Shot	35

PC

Comanche Maximum Overkill	36
---------------------------	----

ARCADES

Lethal Enforcers	38
------------------	----

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

OS DIREITOS DAS IMAGENS DO FILME JURASSIC PARK PERTENCEM A UIP

SUPER NES



MEGA



NINTENDO



MASTER



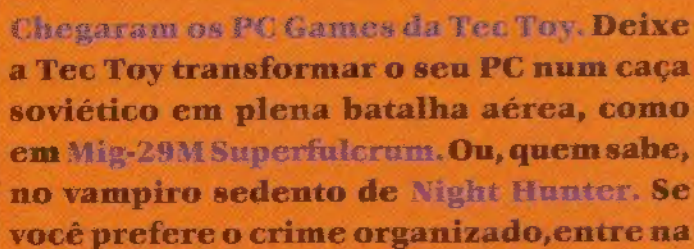
PC



ARCADES



CARTAS As dúvidas dos leitores	6
SOS Nós quebramos o seu galho	6
SHOTS Especial CES Chicago	8 a 11
AÇÃO GAMES CLUBE Compras, vendas e trocas	40
PRÓXIMA EDIÇÃO O que vai pintar no nº 39	42



pele de Don Corleone em *The Godfather* para quem não é mico-de-circo, *Mon Business* tem sempre um desafio lógico. E tem mais: *Rotox*, *The Gold of the Aztecs*, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*, *Shadlands* e *Pit-Fighter*. Todos com gráficos

Com o seu computador?



...tão incríveis que vão deixar sua
máquina ainda mais quente.
Deixe a Tec Toy tirar o seu computador
do sério. Deixa, vai?

TEC TOY

Os jogos são reservados à Tec Toy Software. © 1990/1991. Licenciados pela US Gold Ltd. © 1992. Night Hunter é uma marca registrada da US Gold Ltd. Licenciada pela US Gold Ltd. © 1992. MiG-29M é uma marca registrada da Demark Group Ltd. Licenciada pela Demark Group Ltd. © 1992. The Godfather é uma marca registrada da Paramount Pictures. Licenciada pela Paramount Pictures. © 1991. Marley Brothers é uma marca registrada da Marley Brothers. Licenciada pela Marley Brothers. © 1992. Consulte as especificações técnicas nas embalagens.



STREETS OF RAGE (Mega)

Como passar das mulheres morenas na oitava fase? Tem alguma outra manha no jogo?

DAVID A. DE ANDRADE
Nanuque, MG

Ao enfrentar as garotas, não deixe que elas te coloquem no meio da roda. Bata em uma de cada vez, alternadamente, até detoná-las. Agora, experimente este truque para conseguir mais Continues: na tela em que aparece o Game Over, faça a sequência ←, ←, B, B, B, C, C, C e Start.

SONIC 2 (Master)

Já fiquei mais de três horas tentando achar a saída da segunda fase da Scrambled Egg Zone e nada. Ajudem-me.

MARCOS P. G. TEIXEIRA
Nova Odessa, SP

Olha Marcos, daqui pra frente as fases vão ser ainda mais cabeludas e você vai ter esta dificuldade até o final do jogo. O lance é experimentar os diversos caminhos, memorizando aqueles que não deram certo. Só assim chega-se ao final das fases. A saída desta onde você está empacado fica na parte superior, à direita, logo depois do local em que está a esmeralda.

X-MEN (Mega)

Passando do chefe da segunda fase, dou um soco num interruptor e aí a imagem congela. O que há de errado?

EMANOEL MEDEIROS
Campina Grande, PB

Por acaso seu cartucho é pirata? Se for, é o maior azar: o jogo deve estar com defeito e você dificilmente conseguirá trocá-lo. Se for um cartucho original, vá ao local onde você o comprou, mostre o defeito e tente uma troca.

SPIDER-MAN (Mega)

Como achar a bomba da fase 7? Existe algum truque para escolha de fases?

MURILO OZI C. DE ALMEIDA
Itapetininga, SP

Você tem que derrotar todos os chefes novamente, e só depois é que dá pra achar a bomba. Seleção de fases? Esqueça. Este jogo não tem nenhum truquezinho pra ajudar os pobres jogadores. Lamentamos.

SUPER STAR WARS (SNES)

Qual a diferença entre os modos Easy, Jedi e Brave? aparentemente, os três são iguais.

CARLOS EDUARDO ESTEVES
São Paulo, SP

Estes modos são diferentes apenas no grau de dificuldade. Você não vai encontrar mudanças de cenário, por exemplo.

CHAKAN (Mega)

Não consigo passar da segunda fase do plano da água, fase Elemental. Há um lugar onde não dá pra subir, nem pra descer.

ALISSON S. DE QUEIROGA
Belo Horizonte, MG

O caminho para a saída é por cima: basta usar o poder do superpulo. Já para os outros leitores que nos têm escrito perguntando como sair das fases, um conselho: aproveitem que as vidas são infinitas e fucem tudo de cada fase. Só assim dá pra encontrar a saída.

ROAD RUNNER (SNES)

Socorro! Como conseguir mais vidas e Continues neste jogo?

PABLO H. M. CARVALHO
Belo Horizonte, MG

Publicamos uma estratégia completa para este jogo na edição 24, Pablo. Lá, você vai ficar sabendo que cada duas bandeiras vermelhas que pegar valem um Continue, e cada duas roxas dão uma vida extra. Consulte também a superdica na seção de SNES.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Qual é a estratégia para derrotar o Sagat usando o Honda? Qual o código secreto que devo usar depois de derrotar todos os chefes?

CARLOS F. A. FERREIRA
São Paulo, SP

Pule para cima do Sagat usando o soco forte. Na sequência, use o chute forte pra deixar o cara tonto. Depois, com o soco médio, jogue-o longe. Repita a operação até detonar com o cara. Agora, esta de código secreto depois de derrotar todos os chefes é a maior viagem. Já mais ouvimos falar disso.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Qual é o truque para fazer seleção de fases neste jogo?

ALEXANDRE R. SPOSITO
São Paulo, SP

Na tela de apresentação, faça esta sequência de comandos B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start. Faça todos estes comandos rapidinho, somente enquanto dura a tela de apresentação. Se o truque der certo, aparecerá uma tela perguntando para que estágio você quer ir. Ao começar o jogo, você também vai ficar com 10 vidas. Moleza, hein?

STREET FIGHTER 3 (Nintendo)

Quais são os comandos para fazer o "tostex" do Bison? Existe também o SF1 para Nintendo?

LUIZ GUILHERME V. POUBEL
Rio de Janeiro, RJ

O nome mais comum deste golpe é torpedão de fogo, Luiz. Para dá-lo, você tem que usar os comandos para trás dois segundos, para a frente + botão de soco. SF1 nunca foi lançado para Nintendo

CARTAS



SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

GERAÇÃO

Um Mega Drive com Mega CD já é um equipamento de 32 bits, ou melhor, de quinta geração?

ALLAN H. MEDEIROS
Ourinhos, SP

O Mega CD é apenas um acessório do Mega Drive, Allan. Isso não muda as características do console, que é de 16 bits e quarta geração.

GAME GENIE

O Game Genie de Mega funcionará no Mega Drive 2 e no Mega CD?

RODRIGO B. RITZEL
Novo Hamburgo, RS

O Mega 2 é um equipamento japonês e não podemos afirmar se o Game Genie (que é um acessório americano) funcionará nele. Quanto aos jogos em CD, Rodrigo, tá na cara que é impossível: como você vai colocar um disco no Game Genie???

SUMMER CHALLENGE

Vi este jogo para PC e gostaria de saber se há algo parecido para o Mega Drive.

JÚLIO D. TABARIN
S.J. da Boa Vista, SP

Tem sim, Júlio. O jogo chama-se California Games e não deve ser difícil encontrá-lo nas locadoras.

MEGA DRIVE 2

Pedi para a minha mãe comprar um Mega Drive 2. Será que eu fiz a escolha certa?

ANDRÉ JULIANO EGER
Paranaíta, MT

O Mega Drive 2 está à venda só no Japão. Ele tem um design totalmente novo, joystick de seis botões e um ótimo preço. Mas se você comprá-lo, praticamente só poderá usar cartuchos japoneses, o que não é muito bom. Pense nisso.

CENSURA

Cada vez mais, os jogos estão tendo cenas de violência. Ouvi

dizer que, por causa disso, a venda pode ser proibida para menores. Verdade?

AYRTHON R. LUCIANO
Mauá, SP

Realmente, os fabricantes de videogame estão discutindo se devem ou não colocar uma advertência para certos jogos com alto grau de violência. O objetivo não é proibir a compra para menores de 18 anos, mas avisar o consumidor que ele pode estar comprando algo muito violento para a sua idade (ou a de seus filhos). Por isso, não estranhe se você vir esta advertência em um cartucho futuramente.

1993 Os Trapalhões * Cesar Sandoval



O jogo onde
Use sua esperteza e sorte.
No RPG, o Jogo de Interpretação de Papéis,
você é o herói da aventura.
Para jogar, só precisa da cartela
e do dado, que vêm na revista.
Conforme os números do dado, a história
toma caminhos diferentes.
Como se fossem várias aventuras numa só,
com final de sucesso ou não.
Só depende de você.
Pegue já o seu e boas jogadas.

Abril
Jovem

Abril
Jovem



SHOTS

ESQUENTA A GUERRA DOS VIDEOGAMES

A SEGA ESTÁ DOMINANDO O MERCADO AMERICANO COM AS VENDAS DO GENESIS, O SUCESSO DO SEGA CD E NOVIDADES NA ÁREA DE REALIDADE VIRTUAL. MAS, NESTA FEIRA, A GUERRA DOS VIDEOGAMES FOI MUITO ALÉM DA RIVALIDADE ENTRE SEGA E NINTENDO. SURGE O 3DO, PODEROSÍSSIMO E REVOLUCIONÁRIO VIDEOGAME AMERICANO PARA ESQUENTAR AINDA MAIS ESTA BRIGA. E O CD-I DA PHILIPS TAMBÉM MOSTRA QUE ESTÁ CRESCENDO E QUER UM PEDAÇO DO BOLO. ESTES FORAM OS PRINCIPAIS FATOS DA CONSUMER ELECTRONICS SHOW, FEIRA REALIZADA DE 3 A 6 DE JUNHO EM CHICAGO. NOS EUA.

COBERTURA DE ROBERTO GUIMARÃES

SEGA ESTÁ COM A CORDA TODA NOS STATES

Na histórica batalha pela liderança do mercado americano, a Sega está levando vantagem este ano. Tudo indica que, em 1993, o Genesis está vendendo mais do que o Super NES nos Estados Unidos.

O começo de tudo foi no Natal passado, com o lançamento do Sega CD. O novo hardware da Sega tem sido o maior sucesso entre os americanos, e inclusive aumentou a procura pelo Genesis. É que os americanos pensam assim: já que o CD é o futuro do videogame, vamos comprar um Genesis porque ele já tem um CD-ROM. E a Nintendo deve lançar o dela só no ano que vem. Então, ponto para a Sega!

A fabricante está com a maior moral nos Estados Unidos também por outros motivos. O aumento do número de empresas licenciadas para fazer jogos para Genesis — incluindo Capcom e Konami — é um deles. A imagem da empresa como produtora de tecnologia de ponta ficou ainda mais forte depois do Activator a Sega VR (veja matérias nesta página). E até o portátil Game Gear está no maior embalo e começa a ofuscar o sucesso do Game Boy. Os especialistas do mercado acham

SEGA VR: REALIDADE VIRTUAL EM CASA



Sega VR: um mergulho no mundo do videogame

Já está próximo o lançamento do Sega VR, acessório para o Mega Drive que leva a realidade virtual pra dentro de casa. O aparelho é semelhante a um óculos — só que, em lugar de lentes, tem telas de cristal líquido que projetam imagens tridimensionais. Fones de ouvido também fazem parte do acessório, para reproduzir som estéreo sincroniza-

ACTIVATOR, PARA JOGAR COM O CORPO INTEIRO

Já está em lançamento nos Estados Unidos o revolucionário acessório que substitui o joystick. É o Activator, capaz de transportar para o game os movimentos que o jogador faz com seu corpo. Começa a jogar game vir a aula de aeróbica. Ninguém poderá dizer que gamemanejo só faz exercício com os dedos.

Desenvolvido para ser colocado sobre o chão, o acessório é um polígono de plástico com oito lados e cerca de um metro de largura. Feixes de raio infravermelho saem do Activator em linha reta, paralelamente ao corpo do jogador (que fica bem no meio do polígono). Conforme ele se move, as brancas paraforas os raios infravermelhos são bloqueados. Este bloqueio é captado pelo acessório e transformado em movimento do personagem do jogo.

O Activator po-

mesmo Super Monaco GP. Mas novos games foram desenvolvidos para ele. *Bounty Hunter*, por exemplo, é um jogo de luta que usa técnicas das artes marciais no desafio a robôs e outras criaturas futuristas. Já no *Air Drums*, o jogador toca bateria no videogame, imitando ou criando ritmos. Os dois jogos virão incluídos na compra de um Activator, que custará 80 dólares.



METAS DA SEGA
 58% do mercado
 16 milhões de unidades
 1 ano de lançamento
 4% de aumento de vendas
 1 milhão de unidades
 1 ano de lançamento
 4% de aumento de vendas

Ter 13 milhões de Genesis vendidos nos Estados Unidos

GENESIS E SEGA CD COM NOVO DESIGN



Novo Genesis: mais compacto e com Sonic 2

Assim como os consoles da Sega no Japão, o Genesis e o Sega CD também sofreram modificações no design e simplificações internas. No caso do CD-ROM, houve uma grande redução de preço. Uma grata surpresa para os americanos, já que até então a Sega negava categoricamente que reduziria ainda mais o preço do Sega CD.

O novo Genesis, que começou a ser vendido em junho por 129 dólares, ficou mais compacto e vem agora com o cartucho *Sonic 2*. O joystick que acompanha o aparelho é o mesmo de antes, com três botões.

O novo Sega CD, assim como seu irmão japonês, foi totalmente redesenhado. O mecanismo "gaveta" de colocação de discos foi substituído por um mais simples, de tampa, e com isso o preço

Novo Sega CD: por apenas 229 dólares!



desperçou para 229 dólares. A parte frontal do aparelho ficou sem aquelas luzes (leds) da versão antiga, o que também ajudou a barateá-lo. E o sistema de encaixe do CD-ROM ao Genesis também mudou: agora, os aparelhos ficam lado a lado. A nova versão do aparelho começa a ser vendida em agosto nos Estados Unidos.

Tanto o novo Genesis como o novo Sega CD são totalmente compatíveis com os aparelhos, cartuchos e acessórios anteriores.

JOYSTICK DE SEIS BOTOES CHEGA EM SETEMBRO

Enquanto os japoneses já se divertem com o novo joystick para Mega Drive, com seis botões, os americanos só terão este privilégio em setembro — quando sair o tão esperado *Street Fighter 2 - Champion Edition*. A posição dos botões, organizados em duas fileiras, garante jogabilidade rápida e precisa. O preço estimado para o novo controle é de 20 dólares. A Sega pretende lançar, ainda em setembro, um joystick modelo arcade também com seis botões. O jeito é segurar a ansiedade e esperar mais dois meses.



Novo joystick? Para os americanos, só em setembro...

CD-I DA PHILIPS TAMBÉM CRESCER

Desde outubro de 1991, a Philips comercializa um sistema interativo de Compact Disc — o CD-I. O aparelho é compatível com discos de áudio, de vídeo e também CD-ROM de jogos. Naquela época, o lançamento parecia ainda um pouco avançado para o consumidor americano. Mas agora, com outras empresas entrando no mundo do CD, o aparelho da Philips ganha nova força.

O CD-I não é nada barato: cerca de 600 dólares nos Estados Unidos. Mesmo assim, já existem 2 milhões de aparelhos instalados nos lares de 19 diferentes países. A lista de softwares para ele já tem um tamanho respeitável: 100 títulos, incluindo games, filmes e até uma enciclopédia.

Esta lista vai ganhar importantes reforços este ano. A Philips conseguiu a licença para fazer versões de jogos com dois personagens da Nintendo: Link e Zelda. Os jogos serão *Link: The Faces of Evil*, onde o destemido herói tenta livrar sua ilha do mal; e *Zelda: The Wand of Gamelon*, jogo em que a conhecida personagem luta para resgatar seu pai.

E a boa safra não pára por aí: a LucasArts promete para o final deste ano o jogo *Rebel Assault*, continuação da saga de *Star Wars*. O game



CD-I: fortalecido com novos jogos

terá vozes, gráficos tridimensionais e até videocliques com a trilha original de *Star Wars*. Outros games previstos: *Caesar's World of Boxing*, com imagens de lutadores reais; a NFL *Football Trivia Challenge*, de futebol americano.



Cena do game com Zelda, personagem licenciada pela Nintendo



NFL Football: imagens reais

SONIC O ANIMAL DA VELA
E STREET FIGHTER 2 É ADIADO
A Sega está preparando ainda para este ano um novo jogo com Sonic, diferente de tudo o que já se viu: *Sonic Spinball*. E o esperado *SF2 - Champion Edition* foi adiado para setembro. Em compensação, terá 24 Mega! Leia mais sobre estes jogos e outros lançamentos de Sega na seção Mega Drive desta edição.

NINTENDO JOGA TUDO EM SUPER MARIO

A parada está dura para a Nintendo este ano. Afinal, sua arquirivinha Sega está com muitas novidades e um fôlego de dar inveja. Sem poder contar ainda com o CD ROM para Super NES, que só sai no final deste ano ou início de 1994, a Grande N está concentrando sua estratégia no lançamento de jogos. Títulos quentes de esporte, um novo game para o FX e uma enxurrada de novas versões com o legendário Super Mario são suas armas para a briga deste ano.



Novas versões de Super Mario, 8 armas de Nintendo para este ano

MARIO, FX E JOGOS DE ESPORTE

Mario poderia ir para o livro Guinness de recordes como "personagem de videogame mais famoso do mundo". Em 93, ele completou a marca de 100 milhões de cartuchos vendidos, juntando todas as versões para 16 bits, 8 bits e Game Boy. A Nintendo aposta mais uma vez no carisma deste encanador baixinho e bigodudo e, para conse-

guir bons resultados este ano, está lançando uma verdadeira enxurrada de jogos com ele.

Super Mario All Stars, para Super NES, é um cartucho com quatro aventuras de uma vez. Será lançado em agosto. Yoshi's Safari, para jogar com a bazuca Super Scope, é um jogo de tiro com a dupla dinâmica Mario e seu dinossauro. Programado também para agosto. E tem mais: Mario and Wario, game tipo quebra-cabeça pra jogar com o mouse. Mas este fica só pra setembro. E ou não é um enxurrada?

Outro jogo nobre que a Nintendo está programando é NHL Stanley Cup, um game de hóquei com visual chocante e muita movimentação. Previsto para novembro.

Ainda no setor de esportes, será lançado (ainda não se sabe se precisa) Ken Griffey's Major League Baseball, usando todos os recursos do modo gráfico do Super NES para deixar o game realmente chocante. Só em dezembro é que a Nintendo lançará o segundo jogo com seu super chip FX. Ele se chamará FX Trax e será sobre corrida de automóveis.



NINTENDO 8 BITS DE CARA NOVA

Além de encerrar as férias de Mario e Companhia, a Nintendo resolveu convocar um velho guerreiro para sua batalha no mercado americano: o Nintendo 8 bits. Ele vendeu 60 milhões de unidades em todo o mundo - sem contar outros milhões de imitações não autorizadas que rolaram por aí.

O querido Nintendinho terá, a partir de outubro, um visual completamente novo e cor cinza metálico. Parece até um videogame da era espacial. Na versão mais barata, com apenas um joystick e sem cartucho, ele deverá custar 50 dólares. Na versão completa, com dois joysticks e um cartucho Super Mario 3, o preço deverá ser de 90 dólares.

A Nintendo anuncia o lançamento de 30 jogos novos para o console em 93. Um deles é Tetris 2, que pela fama até dispensa comentários. Outro é Kirby's Adventure, estrelado

por um curioso personagem já conhecido do Game Boy. Kirby é muito rápido e furioso.

A estratégia de relançar o Nintendo 8 bits não deixa de ter um certo risco. Pelo menos nos Estados Unidos, as vendas deste console estão caindo a cada ano. Acontece que o preço dos videogames de 16 bits está chegando perto da faixa dele, o que leva muita gente a acabar comprando um Super NES ou Genesis logo de uma vez. Os produtores de software já não enxergam o 8 bits como a galinha dos ovos de ouro de antes e reduzem seus investimentos na área. Resultado: poucos jogos, custando quase o mesmo que os de 16 bits. Resta esperar para ver se a Nintendo conseguirá bons resultados com esta estratégia, enquanto a concorrência aposta em tecnologia cada vez mais avançada...



Novo Nintendo 8 bits: o console mais barato do mercado

VEJA MAIS DETALHES SOBRE OS LANÇAMENTOS DA NINTENDO NA SEÇÃO SNES

3DO, UM PÁREO DURO PARA OS OUTROS VIDEOGAMES

Em nossa cobertura da CES de janeiro você já ficou ligado no surgimento de um novo videogame: o 3DO. Naquela ocasião, pouco havia para ser dito sobre ele. Mas nesta feira de Chicago já deu pra ver o que vem por aí. O 3DO Interactive Multiplayer é um novo padrão de videogame com CPU de 32 bits, com som de altíssima fidelidade e imagens tridimensionais. Ele só utiliza jogos em CD e tem uma velocidade de processamento 50 vezes maior que os videogames e computadores pessoais. Seu lançamento no mercado americano está previsto para outubro, por um preço que varia entre 600 e 700 dólares.

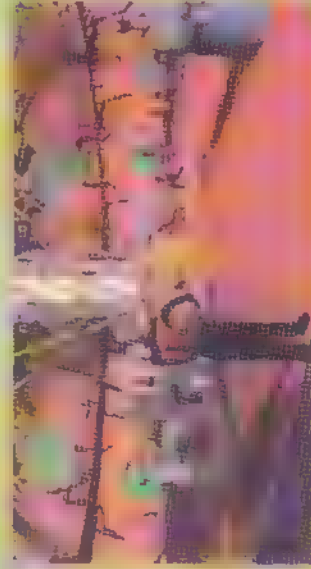
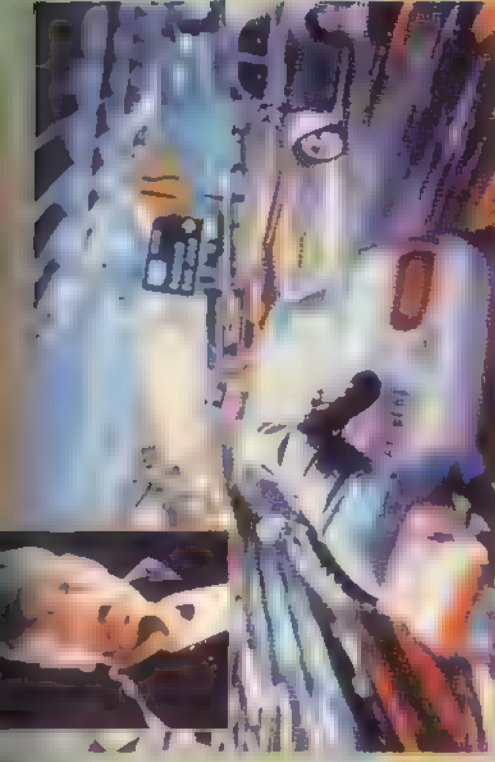
Na verdade, 3DO é mais do que um videogame. É um equipamento multimídia, que além de jogos interativos tem capacidade para rodar CDs de áudio, áudio e vídeo e também de fotografias. Sua criação é fruto da aliança de cinco grandes empresas: AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts e Matsushita todos os Estados Unidos.

Há outras 300 empresas envolvidas no projeto, desenvolvendo jogos de todos os tipos, programas educativos, produções de áudio e vídeo. Até

o lançamento do 3DO, não sendo possível

estão concorrendo para ver quem apresenta o console mais sofisticado e barato. Quem vencer a parada deverá ter exclusividade na produção do 3DO.

Bom, até agora você já entendeu que o 3DO é uma verdadeira central doméstica de diversos eletrônicos. Um equipamento que pode ser usado quando você estiver a fim de ouvir um som, assistir um filme em CD de áudio e vídeo, estudar com software educativo e, o que é ainda mais legal, jogar games diferentes de tudo o que já se viu. Aí vai uma pequena amostra de seus primeiros jogos. Eles são de deixar qualquer um com a boca escancarada



GRANDE

2º CAMPEONATO BRASILEIRO

As 12 maiores feras do games, em todo o país, que se classificaram para as finais do campeonato vão se encontrar cara a cara no Play Land, do Playcenter, em São Paulo.

A batalha começa com a semifinal no dia 24 de julho, quando cada carinha vai mostrar que é realmente bom em uma categoria: MASTER, MEGA, NINTENDO ou SUPER NES.

No dia 25 pinta a grande final com os carinhas se enfrentando em todas as categorias. Desse pega alucinante é que vai sair a classificação e os verdadeiros campeões de 93.

PERDER ESSA VAI SER GAME OVER, NA CERTA!

FINAL!

O NESCAU DE GAMES


SSA É DE
RREPIAR!

ÇÃO:

APOIO:

PATROCÍNIO:

ES


VARIG
ALMA DE TUDO VOI-E

novotel

 **playcenter**


NESCAU

NOVIDADES PARA SNES



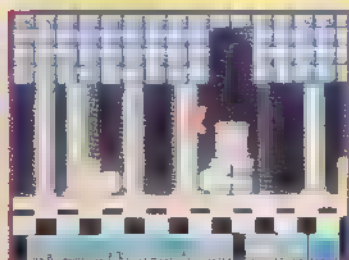
SUPER NES

NINTENDO ATACA DE MARIO

O lançamento do filme *Super Mario Brothers* nos States, em 28 de maio, serviu de pretexto para a Nintendo armar uma verdadeira avalanche de jogos com o internacionalmente famoso Mario. Pelo andar da carruagem, a empresa espera que o filme seja um enorme sucesso de bilheteria. E que os games com Mario vendam como nunca.

4 em 1

O fato é que as novidades da própria Nintendo são poucas e fracas. Mario é a estrela absoluta. Ele ganhou o primeiro cartucho com quatro jogos da história do Super NES. É *Super Mario All Stars*, um 4 em 1 com *Super Mario Brothers 1, 2 e 3* e *The Lost Levels*, que saem em agosto. Os três primeiros são versões fiéis dos games para Nintendinho. *The Lost Levels* é o mais legalzinho, com as fases "escondidas" das outras aventuras do encanador. Mario ainda é o personagem mais conhecido dos games. Se você é do time que curte o italiano baixinho, aproveite. Os games seguem o mesmo esquema de aventura de sempre



Super Mario 3 para SNES? Yes!

Apesar de a Nintendo não ter preparado nenhuma grande surpresa para este ano, vários games legais devem sair até o Natal. Cortesia do ótimo time de softhouses que fazem jogos para Super NES. Veja quais são os mais legais, comece a contar os meses, os dias, as horas, os segundos... e confira



The Lost Levels, já apelidado de Super Mario 5. Que maldade!

MARIO E WARIO

Um game que mistura estratégia e aventura. O baixinho se mete em milhares de encrencas e armadilhas preparadas pelo maligno Wario. Você deve protegê-lo, guiando um tipo de anjo para livrá-lo dos problemas. *Mario e Wario* foi feito de encomenda para o mouse, acessório que saiu junto com *Mario Paint*. Se você não tem o ratinho, tudo bem. O cartucho tem lançamento previsto para setembro e, ao comprá-lo, o mouse vem junto.



Mario ou Wario? Mario e Wario game de estratégia que sai em setembro

YOSHI'S SAFARI

Mais Mario. O encanador e seu fiel dino, Yoshi, precisam salvar a princesa das mãos de Bowser. São doze fases repletas de ação, com tiros e mais tiros. Afinal, *Yoshi's Safari* é o primeiro

game com Mario para a Super Scope, a pistola do Super NES. Sai em agosto.



Mario na pistola? É Yoshi's Safari

NHL STANLEY CUP

O quê? A Nintendo está perdendo tempo com um game de esporte? Calma gente, a coisa não é bem assim. *NHL Stanley Cup* é legal.

Visualmente o game é um arraso. A perspectiva é legal, os jogadores têm movimento próprio e as cores apresentam um contraste leve e de bom gosto.

A única questão que permanece no ar é a jogabilidade. Não adianta nada um game de esporte ser bonito, ter milhares de opções e falar não sei quantas línguas se a sua jogabilidade não for perfeita. Pode parecer estranho, mas *NHL Stanley Cup* é o game que mais promete entre os anunciados pela Nintendo na CES.



A perspectiva e a grande sacada deste jogo de hóquei da Nintendo

NOVO FX DECEPCIONA

Fizeram a maior festa em nome de FX Trax, o próximo lançamento da Nintendo a incorporar revolucionário chip que leva Starfox à perfeição. A sensação que foi mostrado na CES é uma piada de mau gosto.

O game é um simulador de corrida supernormal. OK, a cidade impressiona. Mas os gráficos nem parecem polidos com o FX. Falta definir a falta beleza.

Só há uma explicação a isso: o cartucho apresentado estava apenas 40% completo. Bem, até dá pra engolir, mas, cá entre nós, se o jogo não estava pronto, porque tanta festa? Será que a Nintendo sente prazer em surpreender o mundo? Esperamos que sim, sinceramente.



FX Trax virou uma incógnita. Pode ficar do jeito que está aguardar a versão definitiva

STREET FIGHTER 2 TURBO

Encheu os tubos com todas as versões do maior clássico *Street Fighter*. Agora a empresa anunciou a versão Champion Edition. Super NES-maníacos ficarão que depressa, a Capcom trouxe um fresquinho para aplacar

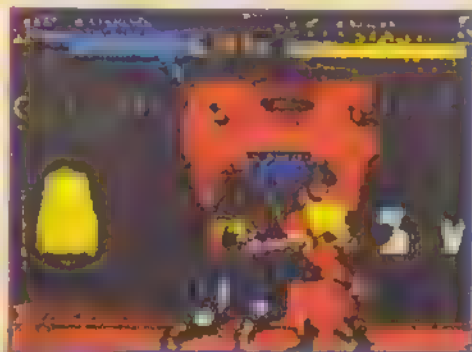
SF 2 Turbo sai em julho, de memória. O game é a versão *SF 2 Turbo* dos arcades. O jogo dá para jogar com os antigos, nada de choradeira: você tem Bison, Sagat, Vega e Balrog

em suas imitações baratas. Ou seja, a pirataria. Desde o final dos anos 80, uns *SF 2 Turbo* por aí, outros não, e têm defeitos de fabricação. O game da Capcom é demais, que o *SF 2* normal para Super NES é uma versão Champion Edition. Sem nenhum tipo de



Animal? Não. Mortal? Sim. Mas é desleal

Pelo pouco que a empresa mostrou em Chicago, o game será demais. Golpes, cenários e outros detalhes estão muito parecidos com o game original para Neo-Geo. Será a Sunsoft capaz de fazer também *World Heroes 2*? E aquela magia de caravela? Cartas para a redação



World Heroes entra direto para a galeria dos grandes games de pancadaria para SNES



Um clássico de luta

MORTAL KOMBAT

Perfeição, o game mais aguardado da Super NES. A gente fez ligações por dia para a mesma coisa. Agora sai *Mortal*

para Super NES. A resposta é: não. A qualidade da versão arcade não se repete?

Mortal tem todos os superlegais e golpes animais. A versão para Super NES, quem já tem *Street Fighter*, encarar mais um jogo de luta? O seu instinto assassino?

WORLD HEROES

O game da SNK que fez a cabeça da mocada que curte o Neo-Geo está migrando para o 16 bits da Nintendo. A Sunsoft resolveu encarar o desafio e lança, também em setembro, a versão de *World Heroes* para SNES.



Robert Garcia estrela *Art of Fighting*

ART OF FIGHTING

Qual é a verdadeira arte da luta? A SNK tentou mostrar ao mundo como dar porrada. E se deu bem. *Art of Fighting* foi um dos primeiros games de Neo-Geo a impressionar a galera

A Takara resolveu trazer *Art of Fighting* ao Super NES. O cartucho, com 16 Mega de gráficos chocantes, será lançado nos States em dezembro. Belopresente de Natal, não?

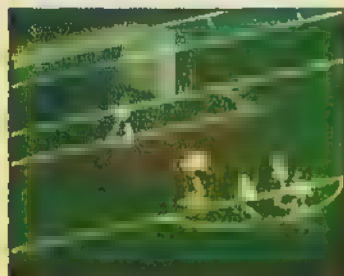
OS GAMES MAIS ESPERADOS DO ANO

Como de costume, a CES (Consumer Electronics Show) de Chicago deixou todo mundo babando. Dezenas de games serão lançados até o final do ano. Muitos só sairão pertinho do Natal. Confira alguns que chamaram bastante a nossa atenção. Muita coisa ficou de fora desta lista por falta de espaço. É game demais!!!

SUPER NES

PELÉ (Accolade)

Depois de Ayrton Senna, chegou a vez de Pelé entrar para os games. Vamos ver se o game não estraga a imagem do rei. Este game deve pegar carona na febre por futebol nos States, país-sede da Copa de 94. Lançamento previsto para dezembro.



Pelé volta ao campo. Só em game...

CLIFFHANGER (Sony)

O último filme de Sylvester Stallone vai para o cartucho. E o resultado parece ter ficado legal. Muita ação e um ritmo maluco. *Cliffhanger* sai em novembro, junto com *Last Action Hero*, baseado no último filme de Arnold Schwarzenegger.



Pronto pra suar? *Cliffhanger* vem aí

THE UNTOUCHABLES (Ocean)

A Máfia, como no filme. Os Intocáveis de Brian De Palma. Ação intensa e muita sacanagem. Cuidado: com a máfia não se brinca. Tiros e mais tiros.



Os gráficos não impressionam. Mas vale pela diversão. Uma boa pedida!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Spectrum Holobyte)

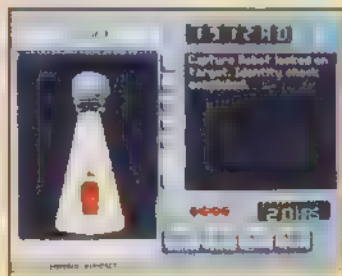
Mais uma especialista em games para PC que começa a fazer jogos para videogame. *Star Trek* tem tudo para apaixonar os fãs. Gráficos de deixar Spok de orelha deitada! Para outubro.



Star Trek: ficção científica de alto nível

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO? (Hi Tech)

Depois de deixar PC-maniacos e Megalunáticos doidinhos da Silva, Carmen debuta no SNES. Diversão inteligente para quem não tem medo de pensar. Para setembro.



É preciso pensar para achar Carmen

RABBIT RAMPAGE (Sunsoft)

Pernalonga faz a sua primeira aparição no SNES. 12 Mega de gráficos de desenho animado e ação intensa. Ótimo presente de Natal.



Gaguinho e Pernalonga: Quem levará a melhor?

BEETHOVEN (Hi Tech)

Beethoven é aquele cachorrão simpático que estrela o filme do mesmo nome. Tudo indica que o game será melhor que a fita. Ação com bom humor. Vasilhe por entre latas de lixo, escale telhados e divirta-se com "o melhor amigo do Homem". Mas só em outubro.



Grandinho o cão, hein? É Beethoven

ROCKY RODENT (Irem)

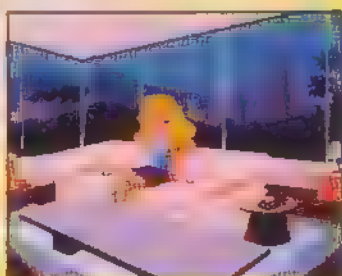
Será um homem, um animal ou um foguete? Um pouco dos três. *Rocky Rodent* é o maior barato. Seu cabelo se transforma e gruda nas plataformas. É muito legal. O game deve sair em outubro com gráficos maravilhosos.



Rocky Rodent: um game que vai deixar muita gente de cabelo em pé

BARBIE (Hi Tech)

Você quer dizer que vai sair outro game com Barbie a boneca? Na mosca. E tem mais: o jogo não só é engraçado como divertido. E tem gráficos legais pacas.



Barbie em sua cobertura milionária

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (LucasArts)

Super Star Wars é um dos melhores games para SNES de todos os tempos. Com gráficos chapantes, música inesquecível e movimentação nota 10, o game já virou clássico. Se já era bom com 8 Mega, imagine com 12?

A LucasArts detonou nesta continuação, que segue a história do segundo episódio do filme. O jogo é tão bom que da cocô na mão. *Super Empire Strikes Back* sai em novembro e é, desde já, um dos melhores do ano.

AERO THE ACROBAT (Sunsoft)

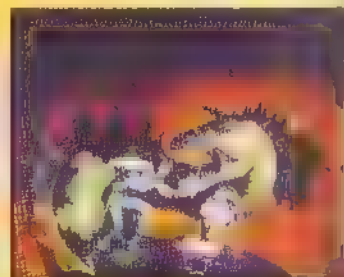
Sega e Sonic, Nintendo e Mario, Accolade e Bubsy. Todas as softhouses estão atrás de um símbolo. *Aero the Acrobat* e a aposta da Sunsoft. Um caninha esperto e com superpoderes. Ah, o game usa o famoso modo 3D do SNES. Boa aposta.



Aero the Acrobat é enfezado, mas legal. Um personagem "cool" para o SNES.

ARCUS ODISSEY (Renovation)

O clássico RPG para Mega vai sair para SNES em outubro. Escolha entre quatro guerreiros e a sua raça de Castom. Esta versão chega com 12 Mega e gráficos mais detalhados. Ação e estratégia para um ou dois jogadores.



Dê uma sacada nestes gráficos. Cantante ao quadrado. UAU!!!

AÇÃO

SUPER BOMBERMAN

Bomberman é um personagem bastante querido pela Nintendo e pelos poucos que possuem Turbo Game em CD da NEC. Ele é um carinha perito em tudo que detona tudo que aparece pela frente. Inclui uma magnífica versão para SNES, em que um cientista e seus capangas invadiram e dominaram a ilha Bomberman. Você, o único bomberman que está livre, deve detonar os inimigos e salvar seus amigos. O game é e tem gráficos supimpas.

As fases pra detonar

Bomberman tem seis fases, cada uma dividida em oito níveis. São seis chefes para enfrentar, em um labirinto tipo Pac-Man. Você deve detonar todos os inimigos da tela para poder avançar. O tempo é restrito, mas estoure os obstáculos para encontrar caminhos e encontrar itens de sobra. Você pode estudar onde colocar cada bomba e planejando seu ataque na "vaca louca", explodindo tudo, pois os Contingentes são muito fortes.



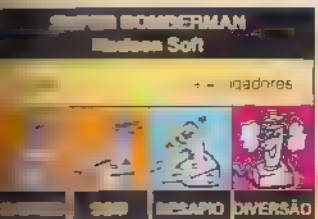
Olha o palhacinho e penal! Estoure-o e as bombas fatais que ele



Chefe da fase 4 - Empurre este robô com bombas até ele encostar nas paredes, onde ele é eletrocutado

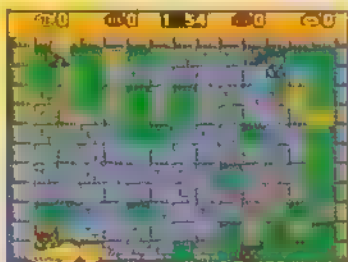


...a para cima e não as bombas: tudo para os guinchos

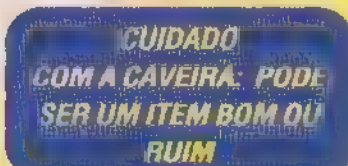


Battle mode

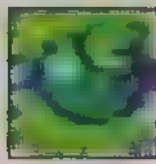
Neste modo de jogo, são sempre quatro bombermen num labirinto. Você comanda um e os outros são guiados pelo computador ou por colegas. Você ataca todos como num paintball. Quatro pessoas podem jogar se você conectar no Super NES um adaptador para quatro joysticks.



No meio da bagunça, fique de olho aberto e pegue os itens antes dos adversários



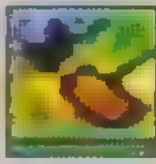
ITENS



Acrescenta uma bomba por ataque



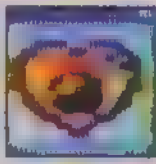
Aumenta o poder de suas bombas



Chutar bombas



Invencibilidade temporária



Bombas com detonador



Atravessar obstáculos



Arremessar bombas



Recupera todo o tempo gasto das fases



1 vida extra



Surpresa



ENERGIA QUE DÁ GOSTO.

AVENTURA



S. D. BATTLE GUNDAN / Banpresto



COMANDOS

A	soltar magia
Y	dar golpe cor
B	puar
B + B	dar puo duplc
L ou R	selecionar ter
X	defender-se
Select	trocar person

Tamanho não é documento: os quatro heróis deste game são pirralhos, mas todos bons de briga. Se quiser, você pode trocar de personagem no meio do jogo. Último detalhe: os quatro heróis possuem golpes especiais, mas estas bordoadas só funcionam no modo Versus.

ULTRAMAN

Sim, é o Ultraman "tampinha". Sua arma é a maça, uma arma medieval.



Espetar com gancho.
Y apertado

Trombada - →, → + Y
Magia - A

1ST (GUNDAN)

Um robô de game. Sua espada é poderosíssima.



Giratória:
Aperte Y até a espada
brilhar

Cambalhota - →, → + Y

Se você é daqueles que não manja nada de cultura japonesa, tudo bem. Dá pra curtir S. D. Battle Gundan 3 numa boa. Trata-se de um bom jogo de aventura da softhouse Banpresto, que traz personagens pouco conhecidos aqui, mas muito curtidos pela galera japonesa. Os combates são repletos de golpes sacados e magias da hora. E o engraçado é que todo mundo é baixinho neste jogo. Até o Ultraman, um dos quatro heróis a seu dispor, é pequerrucho. Os gráficos são bem feitos e bonitinhos ao estilo Pocky & Rocky. Enfim, o jogo é japonês, mas não se assuste. Não precisa sacar essa língua pra dar porrada e pegar itens, né?

LOJAS

HÁ ALGUMAS LOJAS (SHOPS) ESPALHADAS PELO GAME, PARA COMPRAR UM MONTE DE COISAS LEGAIS: PAPIROS MÁGICOS, POTES DE ENERGIA, LIVROS ENCANTADOS E MUITO MAIS.

RA (SHUNAN)

Este herói parece uma mosca. Mas não o menospreze: RX é ágil, paca e ataca com lança.



Rasteira
→ → + Y

Cambalhota com lança - Y apertado
Ataque aéreo com lança - B + ↓ + Y

GU

Uau! Esse cara é bom: ataca com flechas e seus golpes são ágeis.



Cambalhota
B + ↓ + Y

Flechada - Y apertado
Pisada - →, → + Y

TOQUES GERAIS



1º chefe - Dê um show de porradas e magias neste cachorrão do robô grandalhão e devolva a paz ao vilarejo



Nesta caverna escura, seja cauteloso com estes baús: alguns guardam moedas enquanto outros escondem bombas



Chefe da Fase 4 - Pedreira! Este vampirão brinca em serviço: ele voa, dá bengaladas e um enxame de morceguinhos

★ PEGUE O MÁXIMO DE MOEDAS QUE PUDER E GASTE TUDO NAS LOJAS



Esta é a versão em vídeo-game do filme *Os Irmãos Carrão-Pau*, uma das comédias mais conhecidas da história do cinema. São dois irmãos que usam chapéu de gânsifer e óculos escuros e se metem em altas enfiadas. No meio dessa confusão, muita música de qualidade.



1 e 2 - Use as plataformas para pular e os cogumelos para alcançar

FASE 11 - Se na fase anterior sobraram discos, nesta aqui não tem nenhum. Só há um bolo no começo.



Vida extra escondida nesta árvore



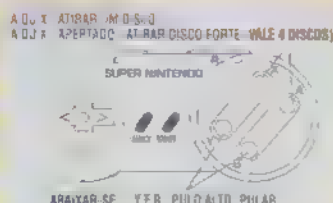
FASE 12 - pegue uma vida pulando no primeiro cogumelo que avistar

FASE 13 - Oba! Esta é a fase em que você pode acumular até 99 vidas! Afinal, há 11 vidas extras flutuando na tela. Basta pegar todas e morrer depois para ir repetindo a fase. Para cada vida desperdiçada, você lucra dez! Boiada!



Pule na cabeça da serpente para comandá-la usando o Direcional. Mas cuidado com os raios elétricos

Vale um disparo	Aumenta energia e poder de pulo	Vale 20 discos	



ROAD RUNNER

75 vidas - veja só que dica sensacional pintou para este difícilmo jogo! O procedimento é o seguinte: durante a tela de apresentação, aperte os botões ←, Select, R, Y e Start. Segure tudo até aparecer aquela tela com os dois personagens correndo e, então, aperte também o X. E... milagre dos milagres! Ao iniciar o jogo, você terá nada menos que 75 lindas vidinhas para chegar ao final. Não é demais?

SUPER VALIS 4

Seleção de fases - e aí, apanhando muito com este jogo? Quem sabe uma diquinha esparta para seleção de fases o ajude. Na tela de apresentação, faça esta sequência: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, Select, Select, Y, B e Start. Se você fizer os comandos direitinho, logo em seguida aparecerão inscrições no pé da tela para você selecionar estágios numa nice.

STREET FIGHTER 2

Código de Game Genie - aí vai mais um código para você turbinar a versão normal (World Warrior), dando mais velocidade ao jogo. Digite 1C65 DFOO e divirta-se com personagens mais rápidos. Mas fique ligado: não garantimos o funcionamento do código em catuchos piratas e japoneses e em alguns consoles japoneses.

FIREPOWER 2000

Controle dois veículos - veja que truque interessante. Na tela de apresentação, aperte Select para fazer ir à tela de opções. Escolha 2 players e, sem sair da tela, aperte A e Start juntos. Depois escolha 1 player e comece o jogo: você verá que tem o controle de duas máquinas! No começo isso causa um pouco de confusão, mas logo você pega o jeito e vê que fica muito mais fácil detonar os inimigos com duas máquinas.



Science Spinball

O porco-espinho mais rápido do planeta estreia este sensacional pinball. Baseado na incrível fase "Casino Night Zone", de *Sonic 2*, *Spinball* tem todos os elementos que fazem a cabeça da galera. As trapagens de Dr. Robotnik, a simpatia meio ingênua de Tails e, é claro, muita ação.

Robotnik não desiste: ele ainda sonha em conquistar o mundo. Para tanto, gastou neurônios para chegar a sua mais perfeita criação: a Veg-O Fortress, uma fábrica de robôs que fica numa ilha vulcânica para fornecer energia às engenhocas de Robotnik.

A Veg-O Fortress é protegida por um pinball maluco. Ele tem tantas armadilhas... Tudo para aprisionar milhares de animaizinhos: os amigos de Sonic. Deu pra sentir o drama? Demais!!!

O pinúali mais maluco do planeta tem gráficos chocantes e som animal. A Sega está prometendo o game para novembro, o mês do já tradicional Sonic Day. Parece que o jeito é ir guardando a grana.



Spinball tem tudo para ser o pinball mais maluco e criativo do planeta

É ver pra crer. O mais animal arca visto na tela do seu Mega? Pois é o lance é sério e que Virtua Ra Mega Drive no meio de dezembro

É o que é melhor: com todos
arrasadora versão dos arcades. Gráf
que beiram à perfeição, veloc
jogabilidade de deixar todo mundo d
ta. Se você é daqueles que só acred
não deixe de correr atrás de Virtua

OS LANÇAM

Elemental Champions

Dê uma
olhada no que
a Seguradora
deixou para
você sozinho. Estes
são apenas alguns dos lançamentos
que virão neste segundo
semestre. Vá buscar
o babador...

Você pode escolher o número de combates, em vez de jogar sempre uma "melhor de três".

Tem um "instant replay" para você não perder nenhum golpe.

“training mode” é inteligente. Graças ao exclusivo DPA (Dynamic Play Adjustment), um chip que ajusta a dificuldade do jogo à habilidade de cada um.

E você é do tipo criativo, prepare-se: Eternal Champions permite que você faça seus próprios cenários.

mas: para provar que turbo é bom em games de luta, há três velocidades de jogo. Nada mal, hein?



A história por trás do jogo é legal. Estamos na Terra no 2225 *Champions* é uma entidade q
manter a ordem. E faz isto
das mais ousadas técnicas
marciais.

Tudo ia numa boa, até o mestre Eternal Champion responsável pela paz na Terra cobrir a sua mortalha. Os melhores lutadores de todos os tempos se encontram no megacampeonato para saber quem será o novo Eternal Champion.

A sacada é: destaco o candidato, eleger aquele que deve trazer a paz. Meio cínico, não? *Eternal Champion* se seu

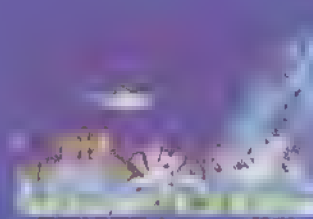
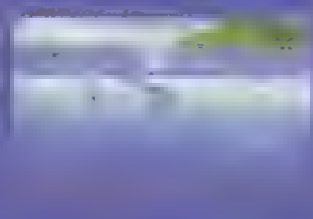
tem lançamento previsto para no
Ah, um joystick de seis botões ser
bem-vindo...

FOX



MEGA DRIVE

**Eleo tem que encontrar sua família,
seus amigos e lutar contra
laboratórios assassinos.**



**E ainda tem que encontrar tempo
para respirar.**

Eleo é um jovem cientista que, após um acidente, se transforma em um ser sobrenatural. Ele precisa encontrar sua família, seus amigos e lutar contra laboratórios assassinos. Eleo é um jovem cientista que, após um acidente, se transforma em um ser sobrenatural. Ele precisa encontrar sua família, seus amigos e lutar contra laboratórios assassinos. Eleo é um jovem cientista que, após um acidente, se transforma em um ser sobrenatural. Ele precisa encontrar sua família, seus amigos e lutar contra laboratórios assassinos.

SEGA

TEC TO

PRIMEIRA
MÃO

DINOSSAUROS INVADEM O VIDEOGAME

Estava na cara que a indústria do videogame iria pegar carona neste megasucesso do cinema *Jurassic Park*. A Sega está produzindo logo três versões de uma vez: para Sega CD, Mega Drive e Game Gear. E pelo capricho com que os jogos estão sendo feitos, você pode esperar algo tão bom quanto o próprio filme que vem arrebatando as bilheterias do mundo todo. A versão para Sega CD está sendo produzida num milionário estúdio da Sega que custou 10 milhões de dólares. A de Mega Drive terá 16 Mega de memória e será um dos melhores jogos já produzidos para este console.

JURASSIC PARK

COMO FOI FEITA A VERSÃO PARA SEGA CD

SEGA CD

A versão para o Sega CD promete ser animal. Ela é a primeira realização do Estúdio de Multimídia da Sega na Califórnia (EUA), um avançadíssimo centro de produção de jogos que custou 10 milhões de dólares para ser montado. Uma equipe de 25 pessoas - entre programadores, músicos e artistas de computação gráfica - está trabalhando há mais de um ano só para produzir este game.

Imagine que estes profissionais precisaram ter aulas com um especialista em animais pré-históricos. Tudo para aprender como os dinossauros se movem e fazer um jogo tão realista quanto o possível.

SONS REAIS

Mas o realismo não parou por aí. A equipe da Sega deu-se ao trabalho de produzir pequenos bonecos-dinossauros, que serviram como modelos tridimensionais para as imagens do jogo. Certos sons que os bichos em tem no game foram tirados da própria natureza. Um exemplo é o ruído do jacaré, que cai como uma luva como voz de dinossauro. Alguns dos cenários que você vai ver no jogo foram extraídos de paisagens do Havaí e do pântano de Okefenokee, nos Estados Unidos.

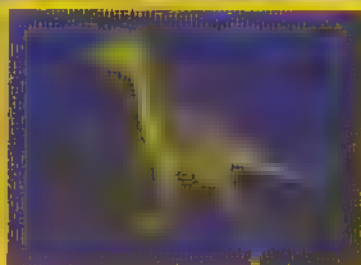
Os músicos da própria Sega compuseram toda a trilha sonora do jogo, especialmente desenvolvida para criar um clima de suspense, aventura e emoções fortes. Finalmente imagens e sons foram mixados na avançada estação de trabalho multimídia e resultaram provavelmente no melhor jogo para CD que a Sega foi capaz de produzir até hoje. *Jurassic Park*, com lançamento previsto para outubro, terá imagens digitalizadas e som com efeitos surround. Simplesmente animal.



A equipe da Sega teve que fazer bonecos de dinossauros. E usá-los como modelos para as imagens do jogo.



Com tanta pesquisa, as Tyrannosaurus Rex do jogo assim: realistas e assustadoras.



Os movimentos dos animais foram simulados em uma sofisticada estação gráfica.



O game traz uma grande variedade de bichos pré-históricos. Aqui aparece o Triceratops.



Foram utilizadas paisagens reais como base para os cenários do game.



O pessoal teve que entrar na pele dos elefantes para fazer os efeitos.

Repare a riqueza dos cenários neste mapinha

DRIVE

Essa para quem não pode esperar os meses e meses em CD, por isso tememos para a equipe de trabalho que está trabalhando há 15 meses. Foi um bom trabalho, mas não ficou perfeito. Só o dinossauro será visto. A personagem, com 20 anos, Oresairá num com mentista de 10 de anos. Interessante. São para as crianças. Você pode jogar Dr. Grant e os dinos

MOVIMENTOS DO RAPTOR

Como personagem, o Raptor tem várias habilidades e se vira muito bem. Ele usa patadas violentas, morde as vítimas e dá pulos altíssimos. Além do mais, é veloz e pode até agarrar-se em plataformas. Um bicho versátil!



Os dinossauros não são brincar de uma patada e o cientista já era!



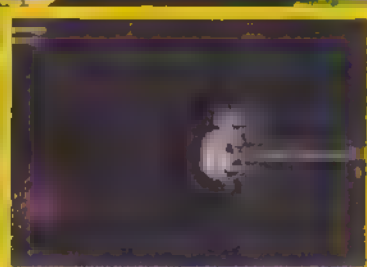
Com uma patada destas os pobres guardas voam longe



Um pterodactilo aparece para visitar Dr. Grant durante seu passeio noturno



O Raptor pode dar verdadeiras voadas sobre suas vítimas



E escalar plataformas está entre as habilidades deste esperto dinossauro

MODOS DE JOGO

Como Dr. Grant, seu objetivo é salvar os visitantes do parque dos temíveis dinossauros. Existem vários tipos de animais para enfrentar e, dependendo da espécie, eles têm comportamento, formas de ataque, força e inteligência diferentes. O Raptor, por exemplo, é extremamente rápido. O Dilophosaurus cospe um veneno que paralisa as vítimas. Os Compys só atacam em grupos, pois são meio medrosos. E há o temível Tyrannosaurus Rex, enorme, rápido

do e devorador - um assombro!

Na outra modalidade de jogo, você controla um Raptor. Aí o objetivo é escapar dos guardas do parque, que insistem em capturá-lo, escapando da ilha num navio. Esperto, rápido, inteligente e com um agudo senso de sobrevivência, o Raptor está bem preparado para sua missão. Seja qual for a escolha, jogar "Jurassic Park" será uma tarefa pra quem decide depressa e tem reflexos rápidos.

AS ARMAS DO DOUTOR GRANT

SE VOCÊ ESCOLHER FICAR NA PELE DO DR. GRANT, VAI PRECISAR DE UM BOM ARSENAL PARA ENFRENTAR AS MANDÍBULAS E GARRAS DOS FAMINTOS DINOSSAUROS. AQUI ESTÃO SUAS ARMAS:



que
ca por alguns
segundos



Dardos
tranquilizantes
Para anestesiar os menores



Soníferos
Põem até os grandalhões
pra dormir depressa



Granadas de gás
Ideal para repelir ataques
em grupo



Granadas de luz
Deixa os bichos cegos
por algum tempo

PRIMEIRA
MÃO

COBERTURA DA CES CHICAGO

93: O ANO DA PANCADARIA

Street Fighter 2: Champion Edition (Capcom)

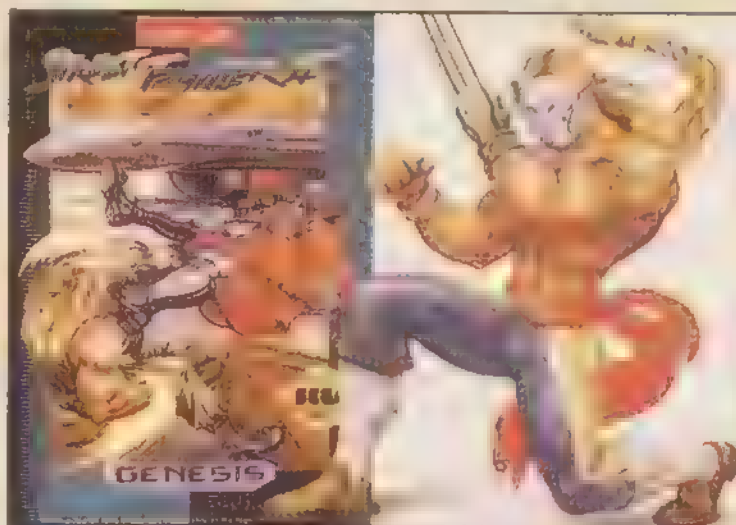
Atenção, você está prestes a ler mais um capítulo da maior novela do ano. Pelo menos a mais mexicana... Bem, recapitulando. *SF 2: Champion Edition* estava previsto para junho, em lançamento simultâneo no mundo inteiro. E, já estamos em julho e nada de o cartucho aparecer. Mistério...

Vamos às novidades. A Capcom havia terminado uma versão de *SF 2: CE* para Mega e, quando o cartucho estava pronto para ir para a linha de montagem, mudou de planos. O motivo, de acordo com a própria Capcom: "Não estávamos satisfeitos com o resultado final. O game não era bom o suficiente para o padrão de qualidade que exigimos".

Resultado: o lançamento foi adiado e o jogo voltou para o grupo de programadores da empresa, no Japão. Eles conversaram, conversaram e decidiram mexer pra valer na versão para Mega do arcade de luta mais vendido de todos os tempos.

O jogo inteiro ganhou gráficos mais detalhados, música melhor elaborada e jogabilidade bem parecida com a versão dos arcades. Mas, para fazer tudo isto, eles tiveram que gastar muita memória. No final, o game ficou com um absurdo de 24 Mega de memória.

Se, mesmo antes da maquiagem, *SF 2: CE* para Mega era o lançamento mais esperado do ano, agora virou objeto de desejo mais importante: o jogo só sai em setembro, junto com o joystick e os seis botões da Sega... Pois é, ninguém é bobó!



Parece mentira: todo mundo poderá se deliciar com *SF 2 - Champion Edition*. Mas só em setembro. Vá arrancando as folhinhas do calendário..

Champion Edition na Feira

A Capcom mostrou a versão de *SF 2: CE* na Feira de São Paulo. Apesar de o jogo ser decepção foi grande. O simples: só dava para Ryu ou Ken. Tudo bem que Ken x Ken ou Ryu x Ryu é legal, o cenário está dentro da jogabilidade é muito bom. Isso entusiasma um jogador de streetnôvaco. Afinal, não para jogar com os chefes, seguiu jogar com o novo coringa da Sega. São seis lindos botões.

O joystick é muito leve e funciona exatamente como os arcades. Os três botões

dão socos fraco, médio e forte, na ordem. E os de baixo servem para chutar, com a mesma ordem. É lógico e simples de usar. E, para quem não sabe lutar, não poderia haver melhor solução.

Mortal Kombat (Atrevida)

Street Fighter 2 até pode ser o arcade de luta preferido pela galera do mundo todo. Mas *Mortal Kombat* é, sem sombra de dúvidas, o mais animal. Tanto que está rolando uma pesquisa pra saber se a moçada está a fim de ver um carinha arrancando o coração do outro em pleno jogo.

A versão para Mega de *Mortal Kombat* não decepciona. Se a definição gráfica não é primorosa, a jogabilidade surpreende. Os golpes saem com grande facilidade. E a música também agrada.

E a violência, como é que fica?



Mais animal impossível. É *Mortal Kombat*, previsto para setembro

A versão que foi mostrada não era a definitiva, por isso não dá para saber ao certo, tudo indica que o jogo para Mega será o mais fiel à versão dos arcades. Mas, para Super NES, a versão para Super NES da Sega é um pouco mais diferente de uma Nintendo.

Fique de olhos bem abertos. *Mortal Kombat* sai em setembro, tanto para Mega quanto para Super NES. O quê? Até para o Game Gear. Sim, dê uma olhada nos detalhes de Super NES e veja maiores detalhes.

MEGA

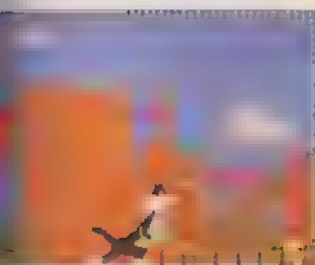
LANÇAMENTOS SAINDO DO FORNO

Tão tantos games legais que nem vale a pena falar de todos ao mesmo tempo. Você, leitor, até ficaria confuso. Portanto, para esta página de lançamentos, selecionamos apenas aqueles games de tirar o fôlego e o sono da cabeça. Vários jogos legais ficaram de fora. Mas tudo bem: falaremos deles nas próximas edições. Divirta-se!

ESTER AND TWEETY:

CAPERS (TecMagik)

O Piu-Piu finalmente chegando dos games. Gráficos desenhados e muito - o que o jogo tem de



ação. Frase de gargalhadas e muitas boas gargalhadas.

HAUNTING STARRING

HAUNTING (Electronic Arts)

Na mansão. Sangue, assombração, mistério... Haunting é Mega de gráficos cristalizados além. Deu pra ficar. O game segue o padrão house. Só que com o raciocínio.



de filme de terror. Uma e muitas surpresas.

DESERT STRIKE

Desert Strike (Electronic Arts)

ção de Desert Strike 16 Mega, muitas inovações ainda mais di-



de Jungle Strike levam a Guerra do Golfo.

JAMES POND 3

(Electronic Arts)

O primeiro James Pond era uma game legal. Tão legal que acaba de chegar à terceira versão. Os gráficos melhoraram e a diversão continua sendo o ponto alto.

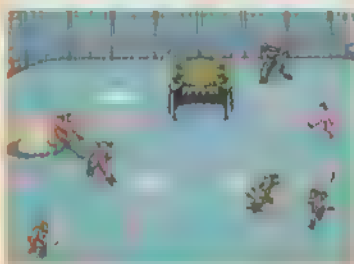


James Pond volta a atacar. Mais um grande lançamento da Electronic Arts.

Mutant League Hockey

(Electronic Arts)

O mesmo esquema, a mesma jogabilidade e a diversão nota 10 de NHL 93. E gráficos engraçados e "sacanas". Dá pra imaginar uns mutantes brutamontes se degladiando numa partida de hóquei? Não curtiu? NHL 94 está a caminho.



Pelos chifres do nol da pra sacar o espírito deste game. E zoeira mesmo!

GOOFY (Absolute)

Demorou muito, mas o Pateta finalmente vai estrelar um game. Goofy (Pateta em inglês) terá muita ação e pontas de gente famosa como o Tio Patinhas. Gráficos fiéis ao desenho e diversão nota 10.



O ilustre Pateta está com a corda toda. O cartucho chega em outubro.

PUGGSY (Psygnosis)

A Psygnosis, uma das melhores e maiores softhouses para games de computador, lançará jogos para Mega e Sega CD. Puggsy faz parte da primeira leva. É um adventure com desafio animal.



Qualquer semelhança com Shadow of the Beast não é mera coincidência.

BEAUTY AND THE BEAST

(Sunsoft)

São dois games baseados na mesma história, a Bela e a Fera. Ambos saem em novembro. Seus nomes: Belle's Quest e Roar of the Beast. Clima de fantasia garantido.



Se você curte as histórias e filmes de Disney, corra atrás deste cartucho.

FIDO DIDO (Kaneko)

Fido Dido é um carinha que alopra pra valer. Ele estreia nos games com muita ação e ótimos gráficos.

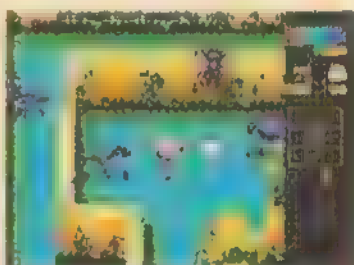


Fido Dido chega em novembro. Mais um personagem legal no Mega Drive.

FURRY FISH

NEIGHBORS (Konami)

Ação total em um game com a qualidade Konami. Não dá para tirar o dedo do gatilho, ou, melhor, do botão. E seus tiros são limitados. O melhor é que sai em agosto!!!



Da ate pra ficar zonzo com estes labirintos malucos. Ação total!!!

PINK GOES TO HOLLYWOOD

(TecMagik)

Toda a mania da charmosa Pantera Cor-de-Rosa está chegando ao Mega Drive. Ela vai à meca do cinema, Hollywood, tentar uma vaguinha num filme. E as trapalhadas começam. Diversão total. Mas só no Natal.

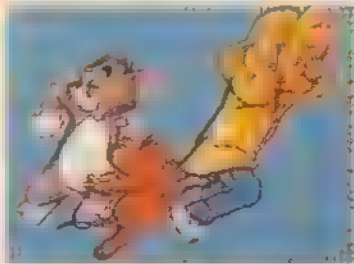


Taran, taran, taran. Olha a musquinha. A Pantera vem aí. DEMAIS!!!

TOM AND JERRY: FRANTIC

ANTICS (Hi Tech)

E não percam, no Natal, mais uma superaventura do gato e do rato. Este game tem muita ação e ótima animação gráfica. Escolha segura.



Quem é esta loira no meio de Tom e Jerry? Não perca no próximo capítulo...

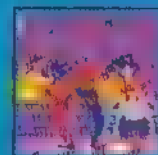
BEST OF THE BEST

Atenção megamaniaco: se você acha que é bom mesmo em games de luta, veja se encara Best of the Best Championship Karate, um dos melhores jogos do gênero que já pintou para o seu console. Trata-se do mesmo game lançado para a moçada de SNES e que os japoneses conhecem como The Kick Boxing. É baseado no full-contact, um esporte bem hard que mistura caratê com boxe. O realismo e a quantidade de golpes humilha os outros games do estilo. São 55 golpes variados, com destaque gráfico para os movimentos dos lutadores, que são superarticulados. Mas, como gastaram muita memória com as porradas, o game manca em cenários e som. Alguns jogadores podem achar este jogo técnico demais. Mas basta você sacar os golpes.

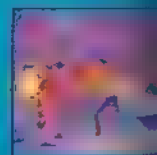


GOLPES ESPECIAIS

Não podem ser recontra-atacados, você só pode usá-los três vezes por round. Basta ficar de olho no contador ao lado dos nomes dos lutadores.



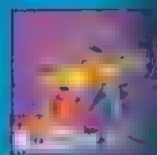
B + → três chutes seguidos no rosto



B + ↑ embaixo embaixo



B + ↓ pulo com 2 chutes



B + ← embaixo embaixo

DÁ PRA MEXER EM TUDO

O jogo tem uma espécie de menu central, onde você pode fazer um montão de coisas. Da pra alterar o rosto dos personagens (ALTER LOOK), encarar qualquer um do ranking e escolher o prêmio (GRADING) e uma série de outras funções, OK?

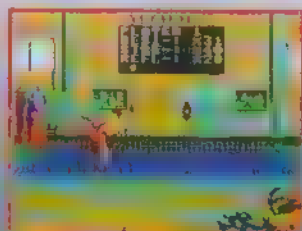
No Options, escolha a quantidade de rounds e a nacionalidade dos lutadores

TREINO

Antes de meter as caras nos combates, é bom dar uma treinadinha, né, impaciente? Vá ao menu central, e acione TRAINING. Aumente sua porcentagem em resistência, força e reflexo. Treine até sacar a distância correta para cada golpe.



Os treinamentos são feitos de três maneiras "lufinha" você bate e não leva porrada.



batendo no saco, apertando A, B, e C rapidamente



e na baliza, acertando os alvos alternadamente



O Direcional de baixo seleciona golpes do botão A... o de cima... dos golpes que não usam este

COMANDO	→	andar pra frente	↘	pisada	A + ←	chute na coxa
	←	andar pra trás	↗	pisada em quadrado	A + ↑	chute na coxa
	↓	defesa	↖	chute no estômago	A + ↗	chute na coxa
	↖	chute no estômago	A + →	chute na coxa	A + ↘	chute na coxa
	↗	chute na coxa	A + ↑	chute na coxa	A + ↖	chute na coxa
	↘	chute na coxa	A + ↓	chute na coxa	A + ↗	chute na coxa

PARA INVERTER O LADO DE ATAQUE DO SEU LUTADOR, PRESSIONE

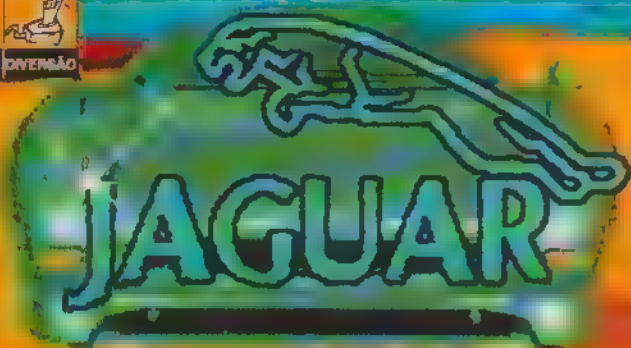


ILUSTRAÇÃO: ELETRONICA TABOUC / PENEIRA / AÇÃO GAMES

Que Out Run? Então não é preciso saber nada sobre este jogo, um dos melhores de corrida feitos até agora em CD. Jaguar XD 220 segue um caminho conhecido: uma máquina envenenada por pistas para escolher, músicas diferentes e um bom grau de desafio. A fidelidade sonora é o que mais diferencia este jogo das versões em cartucho do passado, já que os gráficos não trazem nenhuma inovação.

Modos de jogo

O jogo aceita um ou dois participantes nas modalidades Practice (treino), Grand Prix (só corrida) e World Tour (campeonato em 16 países). Existe ainda o modo Editor, uma opção que permite criar as pistas que lhe der na telha.



O jogo tem vários elementos para você explorar seu circuito de provas predileto, como pistas, relas etc.

Escolha do câmbio

Para o Jaguar não é difícil: com o câmbio automático, você pega as manhas. Se sua máquina estiver em jogos de corrida ainda é melhor, já que o câmbio automático é mais rápido e fácil de dirigir e a velocidade que rende bem. Com o câmbio manual, seu carro corre mais e, em compensação, consome mais combustível. Ao fazer as mudanças, é melhor que você esteja atento.



Fique ligado na barrinha vermelha do velocímetro. Ela indica o nível do combustível.



Para entrar nos boxes para reabastecer, use o B para parar ao lado da bomba.

Evolução ao contrário

Após completar as provas com uma boa colocação, você levanta uma grana. Mas, infelizmente, não poderá usá-la para melhorar sua máquina. Neste jogo, dinheiro serve para repor as peças e fazer os consertos necessários após as corridas. Com essa particularidade do jogo, seu carro só pode piorar: se você bater várias vezes e não conseguir um bom prêmio, seu carro vai ficando mais estourado a cada prova.



FATAL FURY

Continues ilimitados - sim, você tem direito: Continues ilimitados, quantos você quiser, pra detonar no jogo e chegar ao final rapidamente! Simples. Quando o jogo der Game Over, mantenha pressionado o Direcional ↑ e em seguida aperte A, B e C juntos. Solte os botões e aperte tudo junto novamente. Seus créditos vão aumentar toda vez que você repetir este truque.

GODS

Passwords - joguinho cabeludo este, não? Então fique ligado nas passwords que vão levar você direto até a quarta fase do game, e com dinheiro suficiente pra comprar as armas e poções que forem necessárias:

Fase 2 - NASHWAN

Fase 3 - COYOTE

Fase 4 - FOXX

TINY TOON ADVENTURES

Seleção de fase - com esta manha, você pode ir direto à última fase do jogo. Na tela de apresentação, escolha o modo Password e digite o código abaixo. Pronto! Você será mandado para a última fase e, estando lá, basta andar para trás no mapinha, entrando na fase em que você bem entender. As passwords são:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

FLASHBACK

Passwords - aleluia! Enfim, uma ajuda para dar um rolê nas fases e ver o que lhe espera. Basta escolher o modo Password na tela de apresentação e mandar bala nestes códigos:

Nível 1 - Jungle Stage

FALCON

Nível 2 - New Washington

DATA

Nível 3 - Death Tower

MILORD

Nível 4 - Earth Stage

QUICKY

Nível 5 - Earth Stage 2

BIJOU

Nível 6 - Alien Planet 1

BUBLE

Nível 7 - Alien Planet 2

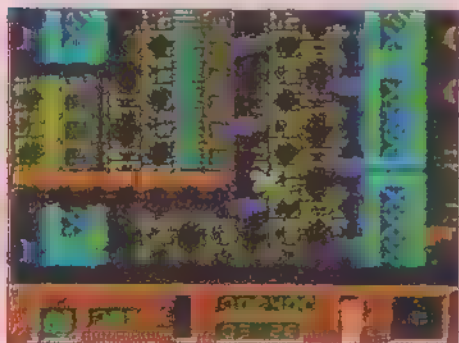
CLIP

Final do jogo: CYGNUS

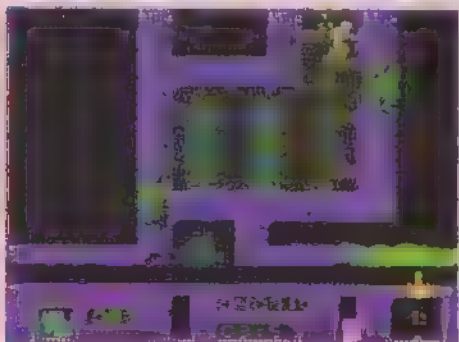


LABIRINTOS

As fases do jogo são labirintos complicados. Elas têm vários andares, escadas, elevadores e cantinhos muito bem escondidos. Cada fase tem um determinado número de prisioneiros para ser salvo e um limite de tempo. No meio da correria, mande chumbo em tudo que é alien. Só depois de assegurar toda a galeria, a saída se abre. Mas não pense que haverá uma placa ou setinha camarada para te ajudar a dar o fora. Vire-se, meu!



Pule de plataforma em plataforma, mas tome cuidado com os tombos. Eles diminuem sua energia e você perde um bocado de tempo.



Fique de olho no radar que está no lado inferior direito da tela. Os pontos brilhantes mostram a posição dos aliens.

A tenente Ellen Ripley precisou de três filmes para acabar com a raça dos aliens, os asquerosos alienígenas que detonaram nas bilheterias dos cinemas espalhados pelo mundo. E o game de Alien 3 para NES também não deixa para menos: dá o maior trampo chegar ali. E o jogo ficou muito legal. Dentro dos limites do universo 8 bits, os gráficos de Alien 3 animalizam geral. E o melhor: NÃO TEM PAU DE SPRITE e pedreira, como nas outras versões. O lance é salvar os habitantes do penal de Fury 161, que está infestada de bichos-babões. Nas missões de resgate, o objetivo é encontrar cada um dos detentos antes que eles danquem. As missões de resgate, você luta cara a cara com aliens grandalhões. Bem, a heroína careca e saiba que o relógio está contra você. Em Alien 3, não há passwords. Portanto, poupe a maior quantidade de Continues, falou!

ROTEIRO DAS 8 FASES

Saque as manhas e os locais onde estão escondidos reféns, saídas e itens da hora. Detalhe: quando o tempo termina e você não pega todos os prisioneiros, o jogo mostra rapidamente onde estão os que ficaram para trás. Memorize e não deixe barato na próxima tentativa.



FASE 1: FASES 1 E 2: O jogo começa com você no topo da galeria.



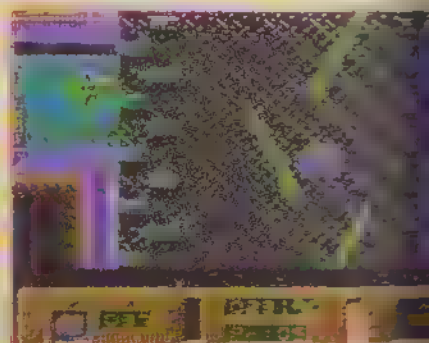
FASE 3: É nessa fase que os aliados do 19.º e 20.º batalhões aparecem. Eles te ajudam a lidar com os aliens.



FASE 4: Borada! Fique no 1.º andar, atire toda vez que este alien aparecer com a nova de projetos.



FASE 5: Corra! Corra! nesta fase está no fim de uma enorme tubulação.



FASE 6: Desça nesta plataforma: há um prisioneiro esperando por você.

ALIEN 3 / Profile

Acã.



EM TODAS AS FASES, O TEMPO REGRESSIVO É O MESMO: 4 MINUTOS E 30 SEGUNDOS

A munição de suas armas é limitada e a sua energia também. Por isso, há itens salvadores espalhados pelos labirintos. Saque pra que serve cada item.



recarrega o lança-chamas



recarrega o lançador de granadas



recarrega a metralhadora



recarrega sua energia

COMANDOS

A - PULAR

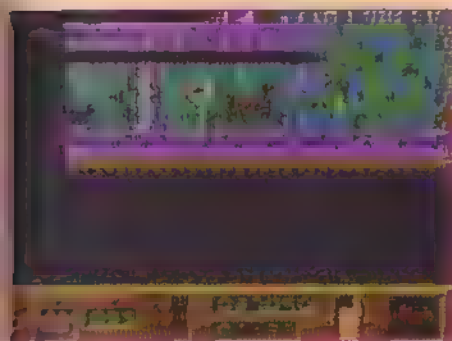
B - ATIRAR

↑ - ABRIR PORTAS

↓ - ABAIXAR-SE

SELECT - MUDAR DE ARMA

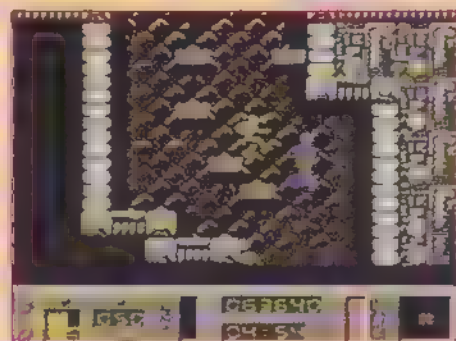
ESCOLHA A QUANTIDADE DE CONTINUES: DE 3 A 9



2 Nos aposentos deste alien, fique no interior esquerdo e gaste munição sem natureza



FASE 6 Imagine o rolê que você vai dar pra salvar este prisioneiro



FASE 8 Um relem logo no início da missão? Saia dessa! Va por cima e busque os outros prisioneiros. Pegue este cara na volta e desça



3 Este labirinto pesa pesado! Olha só onde andar este infeliz



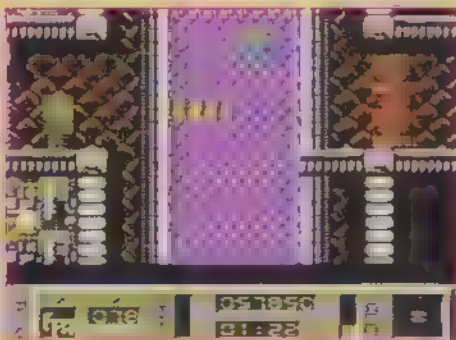
CHEFE3 - Oh, não! Outro "terrível" chefe alien... que nada! Fique numa boa neste corredor à esquerda da tela e diga adeus ao babão



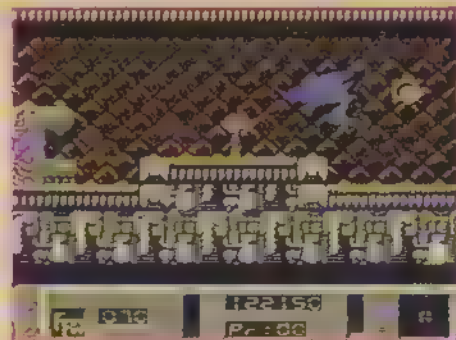
1º CHEFE DO FINAL - Começa a fase, né? Não se mexa! Permaneça no 1º degrau e então vai ser mais fácil acabar com este alien



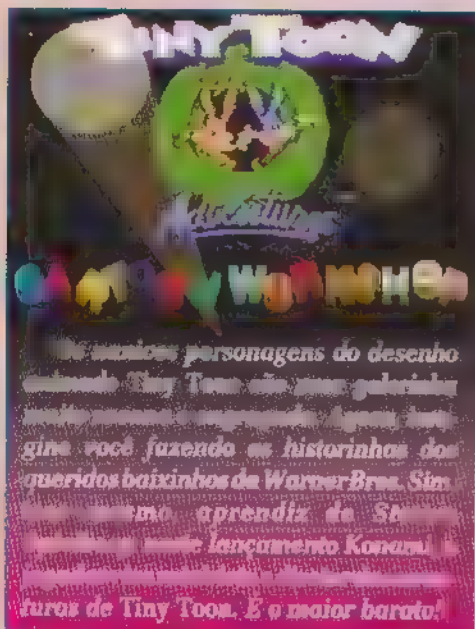
4 Fugiu do pesadelo? Não! Entre aqui e vá pra casa



FASE 7 Saia desse pesadelo e garanta o sucesso! Não se mexa! Fique aqui e não se mexa! Não se mexa! Não se mexa!



2º CHEFE DO FINAL - Não dá pra chegar! Fique aqui e não se mexa! Não se mexa! Não se mexa!



COMANDOS

A	escolhe opção de menu/confirma posição do cursor e tamanho da setinha/corta cena
B	escolhe opção de menu/confirma posição do cursor e tamanho da setinha

MENU PRINCIPAL SE VOCÊ NÃO ENTENDER ESTE MENU ADEUS AO SEU SONHO DE DIRETOR

● **1ª PERSONAGEM** - É onde você escolhe o personagem principal: Perninha, Lilica, Frajuto, Papalégua, Coiote Coió e Plucky. Depois define os movimentos de sua estrela. Aqui, você pode ainda cortar cenas e fazer buracos

● **CENÁRIOS** - Serve pra escolher o lugar de sua aventura. Dá pra escolher fundos de uma cor só também

Que tal colocar a galerinha de Tiny Toon pra arrear num pacote vilão-rejo, hein?



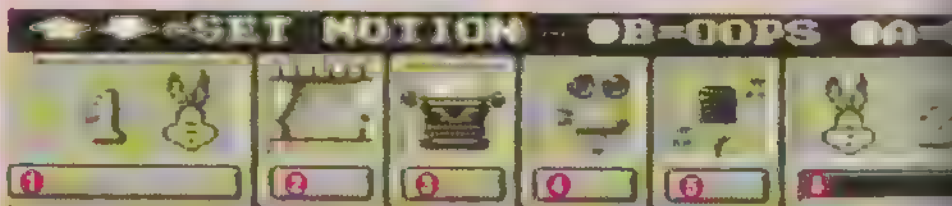
● **TEXTOS** - Você pode colocar e expressões no meio da história

● **GRAVAÇÃO** - Você pode gravar, voltar ou adiantar a fita. No menu, há uma fita pra você achar desejados no desenho

● **SOM** - São cinco temas de desenho, cinco melodias rápidas e dois sonoros

● **2ª PERSONAGEM** - É idêntico ao primeiro menu e serve para você escolher o segundo personagem para o seu desenho

O TAMANHO DA SETA CORRESPONDE À VELOCIDADE DOS MOVIMENTOS



O NOVO PROGRAMA DE GAMES DO GUGU

Você pode participar desse programa alucinante e aparecer na TV!

Preencha o cupom abaixo e envie pra gente. A revista AÇÃO GAMES vai encaminhar todos os cupons para o programa PLAY GAME. Lá eles serão cadastrados e selecionados pela Produção. Você pode ser um dos escolhidos. Entre nessa!

Sim, eu gostaria de participar do programa PLAY GAME.

Nome: _____ Sexo: _____

End.: _____ Tel.: _____

Cidade: _____ Est.: _____

CEP: _____ Idade: _____ Data Nas.: _____

MEU JOGO PREFERIDO É: _____ Assinatura do pai ou responsável: _____

Este cupom deve ser totalmente preenchido em letras de forma e enviado para revista AÇÃO GAMES, Editora Azul S/A, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 - São Paulo - SP

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

**Ligação em videogame,
não deixou barato.**

**Criou uma nova mania
em programa de tevê**



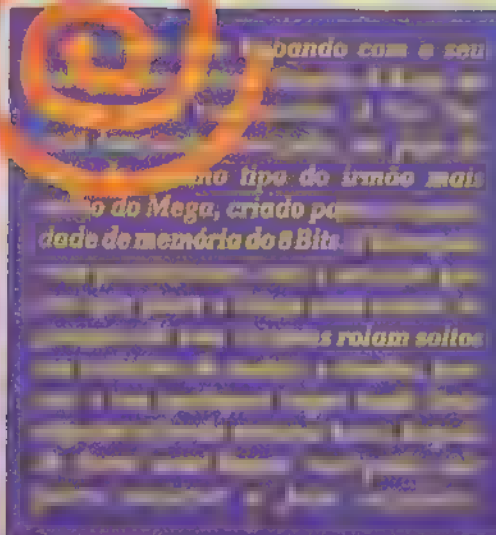
GAME

O programa dos jogos
eletrônicos que vai
descolar brincadeiras,
desafios e prêmios
chocantes. E tem mais:
quem participa entra
dentro dos jogos.
É da hora!!!



PLAYGAME
VEIO PARA DETONAR...
Todo domingo, no SBT





CENÁRIOS E DESAFIOS LEGAIS

Em *Renegade*, os cenários surpreendem e o desafio é estimulante: além de contar com um bom número de golpes para uma versão 8 bits, você ainda pode encarar três níveis de dificuldade. Mas como nada é perfeito, a quantidade de golpes e bordoadas é proporcional às vezes em que pintam paus de sprite: você dá uma rasteira no inimigo e as portas celestiais somem o então o rosto do adversário desaparece depois que você deu uma boa bifa. E meio chato, né... Além disso, o som não chega a empolgar. Mas se você curtir pancadaria, tente *Renegade*. No geral, vale a pena.



Para detonar este chefe na fase 1, dê muita porrada e jogue-o para fora da plataforma



Cuidado com o ataque de motoqueiros. Desvie das motos e contra-ataque com voadoras



Na estrada, fique sempre à esquerda das motocicletas, empurrando e dando porrada



Para detonar estes punks grandalhões, fique num dos cantos e só ataque pelos lados

RENEGADE / Sega			
Luta	A 2 Jogadores		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

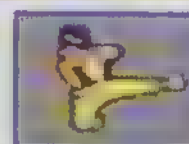
MOVIMENTOS



1 - golpe para o lado esquerdo



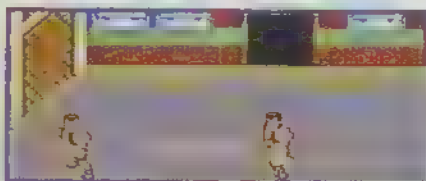
2 - golpe para o lado direito



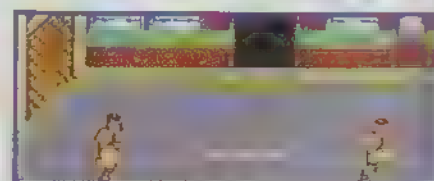
1 + 2 - voadora



↓ + 1 ou 2 - desvio no adversário



←, ← + 1 - corrida com supersoco para a esquerda



→, → + 2 - corrida com supersoco para a direita



Arcação no gelo

O objetivo é enterrar o disquinho no adversário e esta versão suprimiu as regras mais complicadas do hóquei. Saque o disco que você não pode dar um tiro que o disco atravessar a quadra sem encostar em ninguém. Nesse caso, você comete uma falta e leva uma falta perto do seu gol. E o rolar uma briga, bata mesmo, pois o jogo sai da quadra.



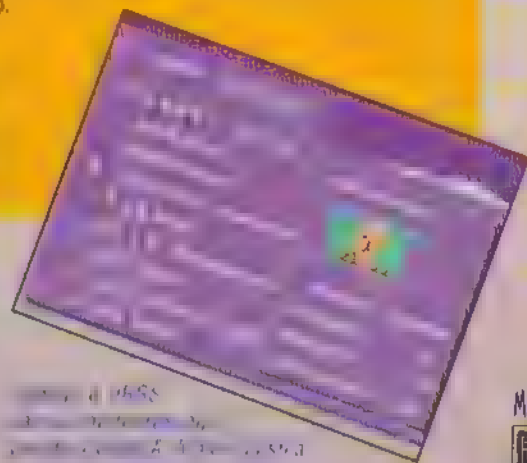
SÓ PRA LEMBRAR: AS SELEÇÕES DA UNIÃO SOVIÉTICA, DA ALEMANHA OCIDENTAL E ORIENTAL NÃO EXISTEM MAIS.

TRÊS LIGAS MUNDIAIS

São vinte e quatro seleções de países a sua escolha, divididas em três ligas: A, B e C. Os melhores times estão na divisão A e os piores estão na C. Cada seleção tem três marcadores de avaliação: POWER (força), SPEED (velocidade) e BALANCE (equilíbrio). Prefira as que têm A em tudo.



10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100



10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100

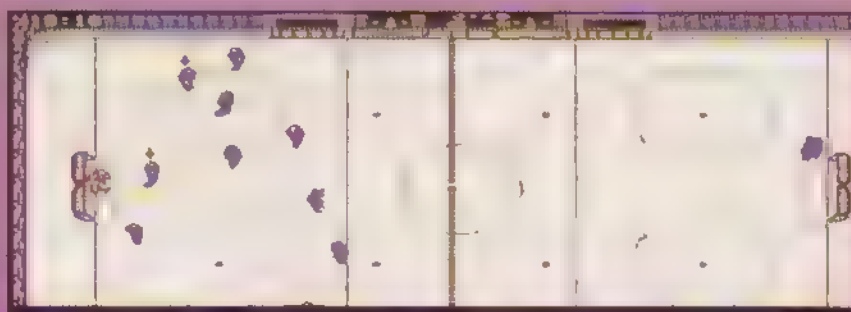
Saque e Defesa

✱ Para ganhar nas disputas de disco, fique apertando o botão 2 rapidamente antes de o juiz apitar.

✱ Na hora de marcar o adversário que está no ataque, não se descuide do seu goleiro e procure deixá-lo sempre bem colocado, pois você pode sofrer um chute fulminante a qualquer momento.

✱ Enxergando uma boa brecha na defesa inimiga, chute logo, mesmo que você esteja no meio da quadra. Os goleiros deste game são frangueiros e você tem grandes chances de marcar o ponto.

✱ As partidas têm sempre três períodos de 20 minutos de duração. Ainda bem que o tempo não é real.



COMANDOS	
1	Chutar para o gol/disputar divididas
2	Passar o disco/mudar setinha do jogador de defesa/soco

Se algum simulador de voo para computador já mereceu de AÇÃO GAMES uma nota máxima em qualidade gráfica, esse game é Comanche. A Softhouse NovaLogic caprichou mesmo. Usou a tecnologia de Bitmapping, em que as imagens são quadriculadas na montagem, para garantir uma visão quase real do cenário. Conforme você se desloca, as sombras se projetam como numa paisagem de verdade.

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

NovaLogic

5 miliaos

1 jogador



Sem navegação

Uma das novidades de C.M.O. é a ausência de sistemas de navegação. Suas missões acontecem em qualquer ponto do mundo e você não precisa encontrar seu alvo: ele está sua cara e basta detoná-lo. O game informa se o alvo é aéreo ou ter



Com tempo nublado, voe sempre mais alto para rastrear todos os inimigos

Helicóptero moderno

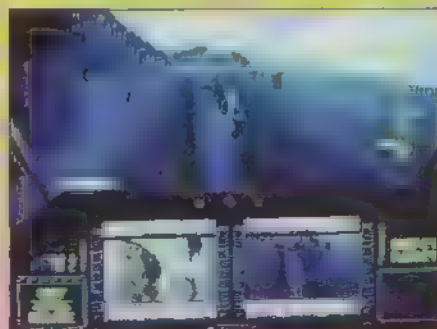
O helicóptero Comanche é o mais moderno em uso nas Forças Armadas dos Estados Unidos. É um dos mais rápidos (atinge 300 Km/h), mais carregados de munição e inteiramente blindado. E possui tecnologia de última geração: infravermelho para ação noturna, sistemas de defesa antimísseis, localização de alvos, tudo feito eletronicamente.



Missão noturna, com infravermelho. Nos monitores do painel, visão detalhada do terreno e do alvo

Jogabilidade

Além dos gráficos animais, Comanche bate muitos simuladores anteriores em jogabilidade. Os comandos são simples, leves e reagem no ato. Isso tudo deu ao game um dinamismo muito grande: você voa fácil e tem uma ótima noção de altitudes e distâncias.



Voe num canyon: projeção de luz e sombras e ótima sensação de relevo

Wingman

Em algumas missões você tem um helicóptero parceiro, que segue as suas ordens e movimentos. Seu nome é Wingman. Mas ele tem ação limitada e a tripulação não é nada esperta. Use-o sempre no começo das missões e mande-o como isca.



O Comanche da frente é seu Wingman. Comande-o para não trombar com ele

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC 386 AT, 25 MHz, Monitor VGA - Mega de memória RAM e 12 Mbytes livres no Winchester. Compatível com as placas de som do mercado.

**AO ATACAR,
NÃO FIQUE PARADO SENÃO VEM
MÍSSEL COM CERTEZA**

Como você percebeu, desafio não é forte do jogo, embora haja inimigos montão. Mas o visual compensa e o jogo não fica devendo: seu operador sabe quando um míssil se aproxima quando há qualquer problema com a aeronave.



...e seu co-piloto, usando óculos para visão
... Atenção para o que ele diz

COMANCHE

Comanche utiliza joystick padrão e teclado combinados

JOYSTICK

Movimenta o helicóptero em todas as direções, menos para subir e descer

Botão 1 - localiza o alvo

Botão Zero - dispara

TECLADO

Teclas para selecionar

1 a Zero - visões da cabine, das laterais e todas as demais

MONITOR ESQUERDO

F1 visão aérea da região

F2 radar detalhado

F3 visão do alvo

F4 objetivo

F5 danos

F6 help

MONITOR DIREITO

F7 a F12 - mesmas funções

Z canhão

X foguetes normais

C hellfires

V stingers

B acionar artilharia da base

N armas do Wingman

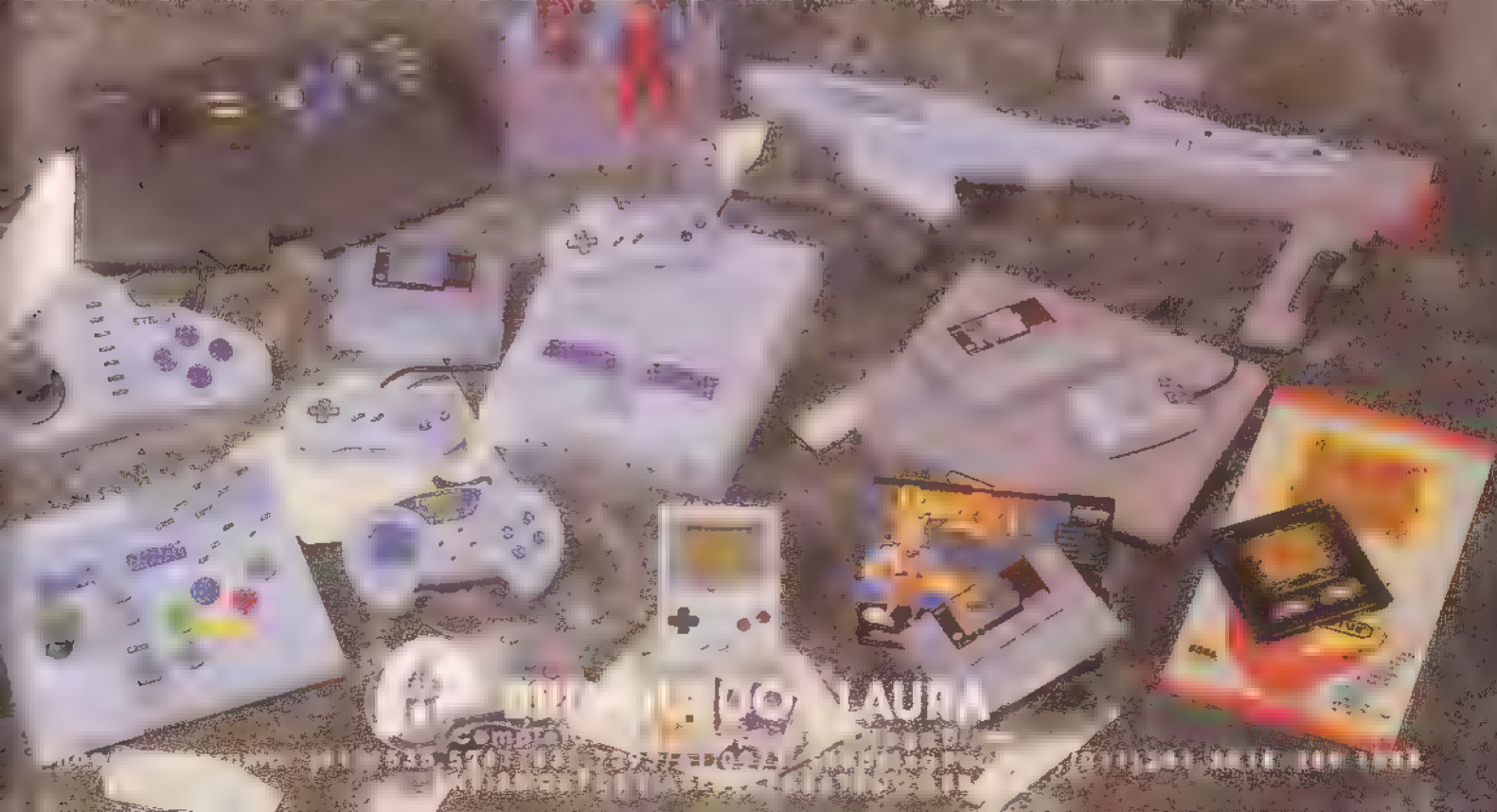
M dispara duplos foguetes normais

- aumenta rotação do motor

+ diminui a rotação do motor



**VARIEDADE EM SUPER NINTENDO
VOCÊ ENCONTRA BRINQUEDOS LAURA**





LETHAL ENFORCERS

ENTRE BANDIDOS E REFÊNS

Um jogo tão animal e sangrento que deixaria qualquer Swat no chineiro. Atire nos carros, aeroportos, metrô e em qualquer suspeito. Atire também em objetos como placas etc e falete nos pontos a mais. Só fique atento para não acertar os inocentes que geralmente são reféns e passam agachados gritando. Don't shoot!

Neste arcade, não há manche e botão: são pistolas e gatilhos mesmo. E jogar em dupla é bem mais divertido

Tiroteio no shopping center! Você contra uma enorme gangue de pistoleiros assassinos, sequestradores, e outras pragas que amedrontam os cidadãos comuns. Muita adrenalina! Mas tudo de mentirinha: você está jogando Lethal Enforcers, outro jogo produzido pela Konami para salvar suas horas de tédio nos shoppings ou fliperamas.

O lance é o seguinte: você é um policial novato e tem que aniquilar um montão de criminosos barras-pesada. Para isso, você controla um joystick em forma de pistola apontado para a tela. Portanto, este arcade exige uma boa pontaria. Mande ver no gatilho, não tenha dó e seja rápido.

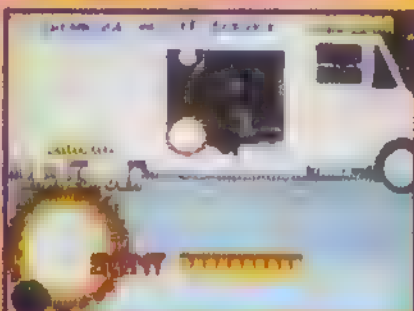
Só que é bem mais legal jogar em dupla: além da vantagem de um jogador cooperar com o outro, segue-se fielmente a história do jogo, em que os heróis são um franzino rapaz e uma morena (atraente, diga-se de passagem). Os gráficos são da hora, com cenários legais e personagens vividos por atores reais. Afinal, a galera que curte games violentos acha divertido matar de brincadeirinha e aos montes. Fazer o quê?



Oh não! Esta inocente senhora levou um tiro. Não faça isto, senão você perde uma vida



Acerte pneus, vidros, passageiros e motoristas destas carangas, todos malandros



Pra detonar o chefe deste furgão, acerte os pneus, o cara e as bombas que ele manda



No bairro chinês, mande bala nas placas e encontre armas extras



Acerte as partes inferiores do trem do metrô e encontre algumas armas extras



Este chefe se protege atrás da asa do avião. Faça pontaria na hora em que ele se levanta



Um chefe que enche! Comece atirando no helicóptero e depois detone o cara da metralha

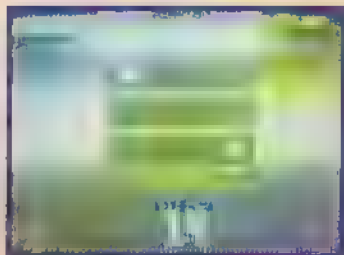


Chetão final - destrua os seis canhões das asas e depois aniquile o cara da cabine. Opa!

FASES DE BÔNUS

Aparecem duas vezes no jogo e servem pra você fatu-
rar uns pontinhos extras.
Aproveite!

Você tem tempo limitado para
acertar a maior quantidade de
alvos. Boa pontaria!



SAI NOVO VIRTUA RACING

A Sega vem pra detonar de novo, não dando tempo pra galera respirar: produziu Virtua Racing Wide Vision, uma versão melhorada do primeiro e magnífico Virtua Racing. Os gráficos continuam poligonais e as perspectivas ainda estão de enlouquecer. Mas a distância entre o assento do jogador e a tela agora pode ser regulada e o banco é inflável, para simular com maior realismo as sensações de um piloto em curvas e freadas. A tela quase dobrou de tamanho e um novo alto-falante foi colocado atrás da cabeça do piloto: você recebe sons delirantes na cachola.



ARMAS

Você começa o jogo com um revolver 38 que tem 6 balas. Mas existem outras armas que fazem os maiores detonos. Para pegá-las, basta acertar as quando elas aparecem voando em qualquer lugar da tela. Conheça as armas do jogo e onde elas caem no dedo que aperta o gatilho.

MAGNUM
balas de grosso calibre

CANHÃO
tiros muito largos e potentes

METRALHADORA
pra penejar o inimigo

PISTOLA AUTOMÁTICA
faz o mesmo estrago que o 38, mas tem 12 balas

RIFLE DE ASSALTO
pra arregaçar tudo: lança 3 bombas

PISTOLA DE GRANADAS
faz um estrago respeitável



Para recarregar sua arma, atire para fora ou no centro do painel da máquina

ARCADES



DÊ AS CARAS BROTHER.

Chegou a sua vez de estar entre as feras.

A partir do dia 23 de julho até 1º de agosto, os melhores nomes do Game irão participar, ao vivo e a cores, do 1º FEAST GAME, no Praia de Belas Shopping. Eles vão dar dicas quentíssimas pra você resolver aquelas fases que andam enchendo seu saco, nos jogos mais radicais. Pois, todo participante do 1º FEAST GAME, tem direito a ficar numa cabine com essas feras durante um determinado tempo e perguntar o que quiser. E não é só. No 1º FEAST GAME, você ainda concorrerá a um video game e poderá participar de um campeonato que se realizará internamente.

Essa jogada você não pode perder.

Dê as caras brother e fique do lado das feras.



23 de julho a 01 de agosto
Praia de Belas Shopping
Porto Alegre - RS

Patrocínio:

Tênis COOPER

PRA QUEM VIVE POR ESPORTE.

Apoio:





**LOCAÇÃO E VENDA
DE CARTUCHOS E APARELHOS**

**AS MAIORES
NOVIDADES DO JAPÃO
E DOS STATES SEMPRE
EM PRIMEIRA MÃO**

**SUPER NES,
SUPER FAMICOM, MEGA
DRIVE, SEGA GENESIS
E NINTENDO 8 BITS**

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

**VENDAS PARA
TODO O BRASIL VIA SEDEX**



**GARANTIDO!
O MENOR PRAZO DE ENTREGA!
FALE COM A GENTE!**

**RUA SANTE COLOMBARDI, 202
CEP: 03311-010 - SÃO PAULO-SP
TEL/FAX: (011) 942-9747**



VENDO

► Mega Drive transcodificado com oito cartuchos. Vitor F. Astolfi tel. (0172) 27-7860, São José do Rio Preto, SP

► Cartucho Street Fighter 2, do Super Nintendo. Mario Flávio tel. (0132) 68-8777, São Vicente, SP

► Mega Drive com dois controles. Fabricio dos Anjos Pardal, tel. (011) 952-3591, São Paulo, SP

► Dynavision 3 completo com três cartuchos. Henrique S. Cardoso, tel. (0192) 77-1832, Artur Nogueira, SP

► Game Gear com adaptador e nove cartuchos. Helio de Souza A. Filho, tel. (021) 289-0215, Piedade, RJ

► Mega Drive japonês com dois controles e dois cartuchos. Gabriel Viana Silveira, tel. (011) 822-4228, São Paulo, SP

► Os cartuchos Spider-Man, Castle of Illusion e Strider, do Master System. Joana Bárbara Granquinto, tel. (011) 858-0582, São Paulo, SP

► Phantom System com dois joysticks, adaptador e três cartuchos. Paulo R. Panisi, tel. (011) 869-8908, São Paulo, SP

► Bit System com três controles turbo, adaptador e seis cartuchos. Mauro Mitsuo, tel. (011) 210-7647, São Paulo, SP

► O cartucho Pit Fighter, do Mega Drive. Vicente Eduardo Demasi, tel. (011) 864-7008, São Paulo, SP

► Coleção completa da Revista Ação Games. Fernando Viana Goya, tel. (011) 946-2870, São Paulo, SP

► O jogo Prince of Persia de Sega CD sem uso, na caixa. Tiago B. de Luca, tel. (011) 542-0389, São Paulo, SP

► Master System com 23 cartuchos, pistola, óculos 3D e rapid fire. Flávio R. Albuquerque, tel. (021) 269-9693, Rio de Janeiro, RJ

► O cartucho Super Mario World, do Super Nintendo. Rodrigo Minelli, tel. (011) 491-7171, São Paulo, SP

► Master System 3 com dois controles. Iulda ou Vinicius, tel. (011) 208-4033 e 276, São Paulo, SP

► Master System 1 com quatro cartuchos e óculos 3D. Viviane Ribeiro de Castro, tel. (011) 295-7465, São Paulo, SP

► Os cartuchos Kenseiden e Paper Boy do Master. Samuel Gonçalves, tel. (011) 207-7418, São Paulo, SP

► Mega Drive japonês na caixa com um controle e um cartucho. Thiago G. Ribeiro, tel. (071) 321-8190, Salvador, BA

► Phantom System completo com três cartuchos. Rafael Panke, tel. (041) 256-5739, Curitiba, PR

► Master System 2 com pistola e quatro cartuchos. Luciano Lima, tel. (085) 227-9032, Fortaleza, CE

► Master System 1 com pistola e seis cartuchos. Demerson Pereira, tel. (011) 491-7014, São Paulo, SP

► Game Gear com cinco cartuchos. Klaudio Henrique Aoki, tel. (041) 225-8594, Curitiba, PR

► O cartucho Super Mario World, do Super Nintendo. Douglas A. Cezar, tel. (011) 546-5789, São Paulo, SP

TROCO

► Bicicleta Caloi 10 por Mega Drive completo. Ivan Rodrigo de Oliveira, tel. (021) 371-0607 (recado), Rio de Janeiro, RJ

► Cartuchos usados de Master System. Rafael Gomes da Rocha, tel. (011) 944-1958, São Paulo, SP

► Mountain Bike 15 marchas por Super NES ou Mega Drive com cartuchos. Leandro, tel. (011) 813-1969, São Paulo, SP

► Computador TK 95 completo por Mega Drive ou Super Nintendo. Raul Neto, tel. (011) 869-9243, São Paulo, SP

► Os cartuchos Kid Chameleon e Streets of Rage, do Mega Drive por Magic Boy ou Quackshot. Jefferson

ou Vitor, tel. (011) 947-... Paulo, SP

► Computador TK 95 com 1... manual por Nintendo. Adilson da S. va Cardoso, 911-1841, São Paulo, SP

► Walkiemachine... Nintendo completo. Alise... de Moura. Rua Jeruza em... perança, CEP 35701-... Lagoas MG

► Cartucho Sonic, do M... por outro de meu interesse... Lopes da Silva, tel. (011) ... São Paulo, SP

► Cartuchos usados de M... Fabio Popinigis, tel. (011) ... São Paulo, SP

► Cartucho Sonic, do M... por Streets of Rage. Arlindo A... te (071) 226-4312, Sava

► Cartuchos usados de... americano. André Ju... tel. (065) 563-1474, Parana

► Mega Drive com controles... dois cartuchos por Super... completo. Carlos Filipe... tel. (011) 531-5034, São P

► Mega Drive com do... um cartucho. Diego... Pa sane, tel. (0427) ... Guarapuna, PR

► Mega Drive comp... tino D. Filho, tel. (041) 3... Curitiba, PR

► Cartuchos de aver... Nintendo. Guilherme Fan... Rua Dr. Avaro Costa 1... Apto. 201 CEP 96201... Grande, RS

► O cartucho Great B... Master System. Ernest... tel. (011) 491-3675, São

► Mega Drive, Master S... Nintendo usados. Aila... tel. (033) 621-2521, Ma

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer

cliar e escreve seu class

do em uma carta para:

Games Clube, Av. Nipo

das, 5177, 2º andar, CEP 65

40, São Paulo, SP. Os

de são GRÁTIS!



89,7 São Paulo

Essa é a rádio.



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO **GAMES**

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montola
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Fotografia - Ivan Carneiro, Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira, Consultores - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Iolô e Wagner P. Hernandez.
Texto - Ivan David Silva

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Maria de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 38, julho de 1993.
São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816.
Circulação desta revista: 1ª quinzena de julho/93.
Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade.
Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA NA
PRÓXIMA
EDIÇÃO**

DAQUI A
DUAS
SEMANAS
NAS BANCAS

SNES ALIEN 3



Este jogo nunca teve fama de ser muito fácil mas, na versão para SNES, está mais maneiro. Nossos pilotos darão o serviço completo

MEGA SUMMER CHALLENGE



Um bom game para juntar a galera nestas férias e fazer competições de canoagem, arco e flecha, atletismo e outros esportes olímpicos

NINTENDO DUCK TALES 2

Tio Patinhas e sua turma embarcam em mais uma aventura por vários lugares do mundo, caçando tesouros milionários

SHOTS

A Sega vai lançar nos Estados Unidos um revolucionário serviço que "transmite" jogos por TV a cabo. Com isso, os usuários não precisarão mais ter os cartuchos para jogar. Não é demais?

**ACÇÃO GAMES. FEITA POR QUEM
CURTE E ENTENDE DE
VIDEOGAMES**



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

ACÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (048) 32-0519

HAJA LENHA PRA QUEIMAR!!!

ÚLTIMOS DIAS DA GRANDE QUEIMA DE CARTUCHOS NA "TUTTI GAMES".


M. DRIVE
US\$
CONSULTE JÁ

STREET FIGHTER II
ROBERT STRIKE II
FATAL FURY
FLASH BACK


M. DRIVE
US\$
15,00

ARIEL MERMAID
BATMAN RETURN
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONIC II
TARTARUGA IV
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
DEVIL CRASH
FANTASIA
DISTING MASTERS
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
F1 NAKAGIMA
QUACK SHOT
STREET OF RAGE
S. MONACO GP
SONIC


S. NES US\$
25,00

CHESTER CHETAH
DRAGON LAIR
DESERT STRIKE
F1 AGURI SUZUKI
F ZERO
HOOK
MICKEY M. QUEST
SIMPSONS
ROBOCOP III
STAR WARS
2 SOCCER CHAMP
QUICKSHOT BASKET
TINNY TOON
TENIS
TOP GEAR
GUN FORCE

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS.


M. DRIVE
US\$
19,00

ALIEN III
GREEN DOG
SIMPSONS
TASMANIA
A. SENNA GP
BULLS X LAKERS
ECO DOLFIN
HIT THE ICE HOCKEY
ROAD RUSH II
SUPERMAN
TALESPIN


M. DRIVE
US\$
25,00

BATMAN III
EX MUTANTS
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER (TENNIS)
KID CHAMALEON
SIDE POCKET
STREET OF RAGE II
W. TROPHY SOCCER
TINNY TOON
X MEN


M. DRIVE
US\$
33,00

BEST OF THE BEST
CHAKAM
CYBERCOP
D. DRAGON
G. LOC
OUT RUM 2019
S. PLATER HOUSE II
7 UP SPORTS


NINTENDO S
BITS US\$
14,00

BATMAN I
DJ BOY
HOOK
INDIANA JONES
VOLEY DE PRAIA
PUNISHER
ROBOCOP III


NINTENDO S
BITS US\$
18,00

CAPITÃO PLANETA
F1 HERO II
FLINTSTONES
FERRARI G. PRIX
GOAL
POWER BLADE II
ROCKMAN IV
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPERMAN
S. MARIO III
STREET FIGHTER II
TINNY TOON
WACKI RACES



**IMPORTADOS
NBA LINHA
COMPLETA**
BONES US\$ 13,50
CHAVEIRAS US\$ 5,00
FLÂMULAS US\$ 5,00


NINTENDO S
BITS US\$
25,00

BARTMAN RADIO ACTIVE
PERNALONGA
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
STREET FIGHTER IV


S. NES US\$
28,00

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATMAN RETURN
BULLS X BLAZERS
RUSHING BEAT
PRINCE OF PERSIA


S. NES US\$
36,00

ALIEN III
BEST OF THE BEST
CONTRA III
FATAL FURY
GOAL
JACK CRUSH
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER WING COMANDER
STREET FIGHTER 2X
RAMA II
NIGEL MANSEL


APARELHOS
US\$

S. NINT. BABY US\$ 150,00
S. NINT. COMPL. US\$ 190,00


S. NES US\$
50,00

BUSSY
S.F. 2 CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGHT II
STREET COMBAT
TASMANIA


S. NES US\$
CONSULTE JÁ

BATLETDADS
COSMO POLICE II
PUTTY
ROYAL RUMBLE
TWIN BEE POPN
VEGAS STAKES
KAWASAKI CARIBEAN


S. NES US\$
18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS TWIN
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RIVAL TURF
SPIDERMAN X X-MAN
STRIKE GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGAS IV



TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive* e Genesis*



TPC-3

Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*



TPC-4

Para Master System* e Atari*



TPC-5

Para SNES* e Superfamicom*



TPC-6

Para Nintendo Americano (NES*)

A DYNACOM APRESENTA

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;

TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.

TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;

TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.